100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA JUEGOS PLAYSTATION



Nº 6 • 495 ptas. • 2'98 €

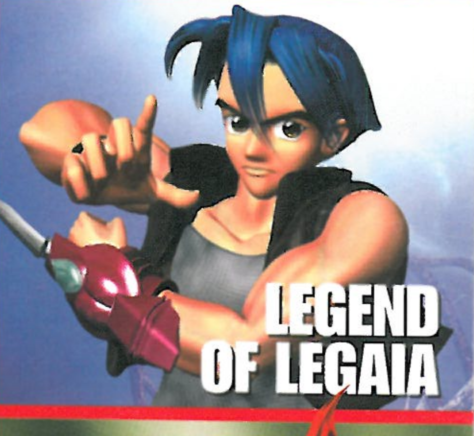
Portugal 590 $ Cont.







8 424094 800063 00006



CRASH TEAM RACING

GRAN TURISMO 2

Coches, licencias, campeonatos... todas las claves para convertirte en el mejor piloto del mundo

Y además: Más de 1.000 trucos • Fichas coleccionables • Consultorio

SUMARIO

#6



STAFF

DIRECTOR Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero.
REDACCIÓN
Sonia Herranz (Redactora Jefe)
David Fraile.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Ruth Caravaca.
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Ana María Torremocha.
COLABORADORES
J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Javi Pos, Rubén Herrero, Enrique del Barrio, Sonia Ortega, Pilar Azagra.

EDITA HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES
Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
DIRECTOR COMERCIAL Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN
Luis Gómez-Centurión.
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS
Javier del Val.
FOTOGRAFÍA Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN
Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
JEFA DE PUBLICIDAD
Nuria Sancho.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta.
28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE María Luisa Merino.
C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya,
Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES Gemma Celma.
E-mail. gcelma@axelspringer.es,
C/ Numancia 185 - 4°. 08034 Barcelona,
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE Federico Aurell.
C/ Transits 2 - 2o A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor.
Sevilla. Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
8020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA Representante en Argentina:
CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290
Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A.
Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal
C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac.
Delegación Miguel Hidalgo.
03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
Ean Martín. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: Altamira S.A.
Ctra. de Barcelona Km. 11.200. 28022 Madrid
DEPÓSITO LEGAL M-35059-2000
EDICIÓN 4/2001
Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



AS
GRUPO AXEL SPRINGER



Mi nombre es López, "Gertru" López.

¿Vosotros creéis que esta es forma de empezar el año? Yo que le había pedido una PlayStation 2 a los Reyes Magos, y resulta que lo único que me han traído han sido dos sacos llenos de cartas con vuestros problemas y dudas consoleras. ¡¡No es justo!! ¿Acaso no soy buena y os resuelvo mes a mes todas las dudas que tenéis en los juegos? El próximo año no les pienso dejar galletas y leche. Pero en fin, que se le va a hacer, por lo menos no me han traído carbón.

"Consultorio de Gertru". Hobby Press. PlayManía Guías y Trucos. C/ Pedro Teixeira Nº 8, 2ª planta, 28020 Madrid

LOCALIZACIONES DEL DRIVER 2

Hola Gertru, tengo el Driver 2, he leído en el nº 4 de la revista, en la sección de trucos, los de este juego. Entre ellos están los de las áreas secretas, sin embargo, no encuentro ni la droguería mencionada en Las Vegas para conseguir la invencibilidad, ni lugar donde conseguir el truco "sin delito" de Río, ni la comisaría de policía. ¿Me puedes decir donde esta cada cosa? ¿Hay trucos como en el Driver 1, con inmunidad desde el principio del juego? Por favor, si los hay, dímelos, estoy desesperado. Un saludo y gracias.

Germán Pascual (Madrid)

A ver que pasa, Germán, parece ser que no estas muy atento a las localizaciones del juego, ya sé que cuesta un poco fijarse en todos los edificios y lugares a recorrer, pero con un poco de vista y paciencia, acabas encontrándolos. De todos modos, en el nº anterior, el 5, hemos publicado una estupenda guía sobre Driver 2, viniendo reflejados perfectamente en los mapas todos los lugares donde conseguir los trucos, entre ellos, los que mencionas en tu carta. Si eres tan fan como dices ser, ya lo tendrás, así que espero que tu duda se haya solucionado. En cuanto a tu otra pregunta, ¿no crees que si existiera ese truco no lo habríamos publicado ya? ¿O es que crees que nos lo guardamos para nosotros solos? Conduce con cuidado.

ERRORES DEL FINAL FANTASY VII

¡Hola, hola, hola, querida Gertru! Me llamo Teresa, soy de Alzira (Valencia) y tengo 18 años. A parte de felicitaros a ti y a tus "apañeros", que tantas cosas nos apañáis, quería pedirte ayuda para el juego Final Fantasy VII. El problema es un poco raro (ya me lo dicen mis amigos). El problema viene con la primera arma (la que emerge del agua). ¿Qué pasaría si este arma te mata a ti? Pues sí, me mató, pero antes de que acabara de emerger, grabé la partida y luego choqué con ella para luchar, me mató, me puso fin del juego y cuando retomé la partida para hacer un segundo intento, ya no estaba, y Midgar aún estaba entera. He hablado con amigos que se lo han pasado y no saben que hacer. ¡¡Por favor, ayúdame!!

Teresa Alfonso (Valencia)

Querida Teresa, siento mucho tener que darte malas noticias, pero mucho me temo que tu juego no se ha grabado bien, seguramente por salvar la partida en la tarjeta a la vez que emergía el arma, no antes ni después. Estos pequeños "fallos" pueden surgir por diversos motivos, bien porque la tarjeta no grabara bien la partida, bien porque el lector de la consola no leyera bien la información en el momento de grabar, o bien porque has topado con los llamados "bugs", es decir, pequeños fallos de programación que se materializan en efectos como la repetición de una pantalla, el no poder mover a tu personaje después de haberle colocado en un determinado lugar, o como te ha pasado a ti, el que falte un objeto en el juego. Mi consejo es que te armes de paciencia (aunque veo que la tienes, yo no habría estado un año criando chocobos) y que, si realmente te fascina este juego, lo empieces de nuevo, esta vez teniendo cuidado a la hora de elegir el lugar y el momento para salvar la partida. Un abrazo para ti.



DUDAS EN EL ALUNDRA

Querida redacción de Play Guías y Trucos, mi nombre es Adrián y soy un ávido lector de vuestra revista, la leo mes a mes y he decidido escribiros para que me contestarais a una cuestión que me impide seguir mi camino en la búsqueda del fin del juego Alundra. Tengo un problema en la mansión de hielo y es que en la última habitación donde hay que colocar las columnas para llegar a la varita de hielo, pruebo muchas combinaciones pero ninguna es la correcta. Muchas gracias.

Adrián González (Málaga)

Muchas gracias por los trucos que nos envías, Adrián, ten por seguro que publicaremos alguno. Respecto a todas tus dudas, siento decirte que, por cuestiones de espacio y para poder contestar el máximo número de dudas posibles de todos vosotros, solo se contesta una duda por persona, lo que no quita que en siguientes números vaya a resolver el resto de las que me planteas. De momento, comienzo con una de las urgentes que me pedías, ¿Vale? Presta atención, al entrar en la habitación ves seis columnas y cinco interruptores, uno de los cuáles está levantado. Hay que utilizar las columnas para activar los cuatro interruptores y luego colocarse sobre el interruptor para abrir la puerta. Numera las columnas de la siguiente forma:

1 4
2 5
3 6





Mueve las columnas en este orden: 3 arriba, 2 izquierda, 1 abajo, 4 izquierda, 2 arriba, 2 derecha, 3 izquierda, 6 arriba, 6 izquierda, 6 arriba y 6 izquierda. Salta sobre el interruptor levantado y la puerta se abrirá.

LOS ÁRBOLES DEL FINAL FANTASY VIII

Queridísima Gertru, para empezar decirte que me caes fenomenal y darte las gracias por tener este consultorio que nos quita más de un problema. Bueno, a lo que iba, me llamo Andrés, soy de Alcorcón y tengo una pequeña duda y es que, en Final Fantasy VIII, en la Isla Buque de Guerra, donde consigo a Bahamut (lo he visto en vuestra guía, no pienses que lo he descubierto yo solo), cuando intento conseguir a Edén, al entrar, sale una sala donde hay un hueco en el centro y no puedo hacer nada. En la guía dice que podré bajar por el árbol que hay en la sala, pero no hay ninguno, solo un hueco enorme por el que no se puede bajar. Querría saber cómo poder adentrarme en la isla. Muchísimas gracias, guapísima.

Andrés Fernández (Madrid)

Bueeeeno, ya que me lo pides así y me haces tanto la pelota, te ayudaré. La guía es correcta, lo que pasa es que el árbol tiene que crecer, por lo que hay que darle un poco de tiempo. Pasea por ahí, investiga un poco y vuelve al rato. Seguro que el árbol terminará creciendo, es solo cuestión de tiempo. Una vez que ya haya crecido, podrás bajar por él y continuar tu aventura. Un besazo.



TOMB RAIDER IV

Templo de HORUS

Hola Gertru, no hace mucho que estás dando guerra y ya puedes considerarme una de tus más fieles seguidoras. Me llamo Brenda, tengo 10 años, estudio 5º curso de primaria, (además de inglés e informática) y vivo en Linares, provincia de Jaén. Me parece genial la idea que habéis tenido de ampliar la sección del consultorio, y si además es una chica como Gertru la que la dirige, es la bomba. Y si de chicas intrépidas hablamos, Lara Croft es la número uno. Y ahí es donde quiero llegar, me ha sido de gran ayuda vuestra guía del "Tomb Raider IV", pero aún no lo he terminado. Me encuentro en la fase "El Templo de Horus", tengo el Amuleto de Horus y ya he accionado las dos palancas que activan el mecanismo de la sala superior. He ido de una plataforma a otra por la pared del Este, pero, y este es mi problema, no consigo alcanzar la plataforma desde la que debo saltar a otra plataforma con una gran piedra colgando del techo. Mi pregunta es, ¿he seguido bien las instrucciones? ¿Hay algún truco para saltar? Lo he intentado muchas veces, parece que voy a alcanzar la plataforma y siempre acabo en el agua. Gertru, espero que te pongas las pilas y me ayudes a terminar esta aventura.

Brenda Hervás (Jaén)



¡¡Muchas gracias por tus elogios, y por supuesto, por la fantástica pulsera que me mandaste, no me la pienso quitar para nada!! Pero tengo que echarte la bronca, porque no necesito "ponerme las pilas" para resolver ninguna duda, porque soy la mejor en mi oficio. Aún así, y como siempre, para ayudar a una compañera consolera, te indico como superar tu problema. Al llegar a la plataforma que tiene la enorme piedra colgando del techo justo enfrente, coge carrerilla y salta hacia la izquierda, casi rozando la roca. Caerás sobre otra plataforma que no veías desde la anterior. Desde ahí, camina hacia la derecha y salta a un hueco que hay en una pared. Sube arrastrándote por él y saldrás al otro extremo. A partir de aquí, te dejo a ti sola, no quiero estropearte la diversión. ¡¡Las chicas al poder!!

PROBLEMAS CON EL MANAGER DE LIGA

Querida Gertru: me llamo Fran, tengo 15 años y dos problemas con el "Manager de Liga". Tenga la plantilla que tenga y con el mejor equipo del mundo, no gano un partido ni lo empato. Siempre que guardo la partida, cuando la cargo, siempre empieza por el 3 de Agosto. Muchísimas gracias y hasta otra. Un besazo para la guapísima de Gertru, estás buenísima.

Francisco José Rojas (Cádiz)

¡¡Pero bueno!! ¿Qué son todos esos piropos, en nuestra primera carta? No soy tan fácil de ligar, chaval. De todos modos, si piropeas así a las chicas y juegas de la misma forma al Manager de Liga, no me extraña que no ganes ningún partido ni aunque al otro equipo le falten los brazos y las piernas. No, en serio, por lo que me dices, deduzco que no eres demasiado bueno (si tienes al mejor equipo del juego, no entiendo como no ganas, a no ser que seas malillo), te recomiendo que practiques más, no obstante, aquí te doy unos cuantos trucos para que puedas ganar, aunque sea un partido. En cuanto al problema de la fecha, puede ser que tu tarjeta de memoria haya grabado mal la partida y se repita siempre esa fecha. Prueba a empezar un nuevo juego.

- Construir el estadio rápidamente: Introduce como nombre QUICK DRY CEMENT. Escucharás una multitud gritando.
- Altísimo porcentaje: Introduce como nombre THE BEST. Tendrás un porcentaje en tu equipo muy alto.
- Tiempo lluvioso: Introduce como nombre WET WET WET. Jugarás siempre con lluvia.





- Contratar a cualquier jugador: Introduce como nombre NORTH AND SOUTH. Ahora no tendrás ningún impedimento para fichar a cualquier jugador.
- Tiempo soleado: Introduce como nombre DRY DRY DRY. Jugarás siempre con sol.
- Ganar siempre: Introduce como nombre IVOR INVINCIBLE. Conseguirás ganar siempre los partidos.
- 500.000.000 en el bolsillo: Introduce como nombre KING MIDAS. Ya no tendrás que preocuparte por el dinero.

LA MANSIÓN DE RESIDENT EVIL

Hola Gertru, me llamo José Ángel, me gustan mucho los juegos de zombies, ya me he pasado RE2 y RE3 y sería una pena no acabar la primera parte, si me echaras una mano te lo agradecería mucho. Me he quedado atascado en una parte de un sótano donde hay una sala que hay un ordenador y he buscado como un loco y no encuentro nada. ¿Me podrías ayudar a averiguar el "código"? Gracias Gertru, un beso y adiós.

José Ángel Almendral (Sevilla)

¡Mira que sois difíciles! ¿Cómo se te ocurre acabarte la segunda y la tercera parte de Resident Evil sin haber terminado antes la primera parte? ¿Es que acaso los zombies del primer juego no tienen corazoncito? Bueno, rarezas aparte, te diré que en la Sala del Ordenador, que es donde estás, para poder acceder a este



tienes que introducir como Login la palabra JOHN y como password ADA. A través del ordenador podrás desbloquear algunas puertas, pero para eso te hace falta introducir el password que tendrías que haber conseguido en la habitación de al lado, solucionando el puzzle de las luces. Por si acaso, te lo doy, el password es MOLE. Ahora ya sabes, de aquí en adelante tú solito. Suerte.

ACABAR CON WEB SPINNER EN TIME CRISIS

¡Hola Gertru! Me llamo Adrián y tengo 11 años. Bueno, vamos al grano, necesito que me eches una mano con el Time Crisis. He acabado el juego en modo Arcade. Y en Modo Especial he conseguido que Kantaris se estrellara. Pero no sé como se lucha contra Web Spinner. Me gustaría que me ayudaras. Muchas gracias y feliz año 2001.

Adrián Cambre (La Coruña)



Querido Adrián, la estrategia a seguir para eliminar a Web Spinner es la siguiente. Para acabar con él necesitas alcanzarle 16 veces, pero tienes que ser muy rápido, ya que se mueve a velocidad de vértigo. Nada más le veas en pantalla dispárale, así no le darás tiempo a lanzar sus boomerangs, después escóndete y repite esta operación para acabar con él. Ten cuidado, porque a veces se acercará a ti con intención de darte un golpe de kárate. A veces tiene un patrón de movimientos impredecibles, así que presta mucha atención. Tienes que vencerle en menos de 50 segundos para pasar a la pantalla de la piscina, bastante difícil, si no lo consigues pasarás a la Factoría de armas, el camino fácil. Mucha suerte y feliz año para ti también.

JUGAR CON NITROS OXIDE EN CRASH TEAM RACING

Hola Gertru: Me llamo Curro y tengo el juego Crash Team Racing. Un amigo me dio unos trucos, uno de ellos, conseguir a Nitros Oxide, pero para que te salga el truco no es sólo una contraseña, sino conseguirte todas las reliquias de oro y ganar a N. Tropy en todas las contrarrelojes, empezando por la de Cala Crash. Mi pregunta, querida Gertru es: ¿Hay algún truco para conseguir a Nitros Oxide simplemente con una contraseña? Gracias.

Francisco Pastor (Málaga)



Querido Curro (¿no estarás en el Caribe, verdad?), perdona el chiste fácil, pasando a tu problema, te diré que, lamentablemente, no hay otra forma de poder conseguir a Nitros Oxide en el juego salvo la que te ha indicado tu amigo. Es normal, es el malo maloso del juego y no tiene que ser nada fácil poder jugar con él. Sin embargo, la recompensa merece la pena. De todos modos, en este mismo número, publicamos una guía completa para que puedas acabarte el Crash Team Racing sin problemas, así



como trucos y consejos para que no te dejes nada olvidado. Echale un vistazo. Un beso.

LOS HOROSCOPOS DE SILENT HILL

Hola Gertru: felicidades por vuestra revista, te escribo para decirte que no sé pasarme la habitación de los horóscopos de Silent Hill. ¿Podrías decirme qué números debería poner? Gracias.

Salvador Liceras (Granada)



Hola Salva, me dejas que te llame Salva, ¿verdad?, Silent Hill es un juego muy difícil y me sorprende que hayas llegado tan lejos sin usar ninguna ayuda, al menos hasta ahora. Pero no te preocupes, que estoy yo aquí para echarte un cable. Los números que tienes que poner no son otros que la suma de las extremidades de cada signo, a saber: 8 para Géminis, 4 para Tauro y 6 para Sagitario. ¡Mucha suerte!

SALTOS Y CHOQUES EN DRIVER 2

¡Hola amigos! Soy Pablo y me he comprado el Driver 2 y hay una misión en Río que se llama Vuela el Barco en la que tengo problemas. Cuando coloco los detonadores en las cajas y pone que salga de ahí, salto por la rampa, pero choco contra algo que no se ve y caigo al mar. ¿Es un fallo del juego o es que hay que salir por otro sitio?

Pablo Fernández (Madrid)

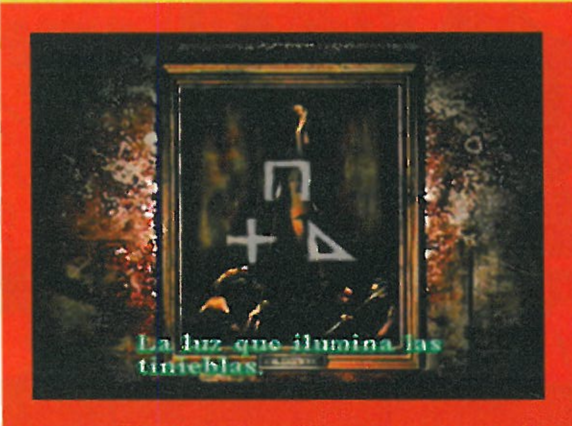
No se trata de ningún fallo del juego, querido Pablo, solamente se trata de que estás saltando por donde no se tiene que saltar. Lo que tienes que hacer es, una vez puestos los detonadores, volver al coche y saltar a la plataforma que hay a la derecha de la rampa por la que tu estás saltando y misión cumplida. Sencillo, ¿verdad?

SILENT HILL

Erre que erre con Silent Hill

Hola Gertru, escribo sobre el juego Silent Hill. Poned cosas en vuestras revistas porque es muy difícil. Estoy en el Hospital (el del juego) y voy a la 3ª planta, en la que hay como una especie de altar (que Harry no sabe de que religión es) y 2 puertas. Aprieto los botones y se ponen negros, ¿qué hay que hacer allí? Bueno, no solo es eso. La jaula en la 1ª planta, en la que hay una llave dentro, ¿con qué se abre, con alguna llave o con qué? La llave en la 2ª planta, ¿cómo se saca? Porque está electrificada.

Mariano Saraoa (Huesca)





Vamos a ver Mariano, ya sabes (y si no lo sabes te lo digo) que tenemos la norma de contestar solo una petición por carta, pero dado que pareces primerizo en esto de enviar cartas a la revista, y que Silent Hill realmente es muy difícil y os sigue planteando multitud de dudas (a pesar de que publicamos en su día en PlayManía la correspondiente guía, estamos pensando en publicarla de nuevo aquí, actualizada, para que podáis terminar el juego de una vez por todas), voy a hacer una excepción hoy contigo y voy a resolver todas tus dudas, pero no os acostumbréis, ¿vale? Vamos por partes: en la habitación del altar, que se encuentra en la tercera planta del Hospital, lo que tienes que hacer es para resolver el puzzle y abrir las dos puertas es dibujar ciertas figuras en sendos teclados. Para saber que dibujos son esos, tienes que utilizar la cámara que cogiste en la segunda planta (por que la cogiste, ¿verdad?) frente a cada uno de los dos cuadros y se revelarán unos extraños dibujos que son los que tienes que copiar en cada puerta para poder abrirlas. En la puerta de izquierda encontrarás la llave de la jaula para pájaros de la primera planta, que es otra de tus dudas. Y en cuanto a lo último que me dices, la llave electrificada, tienes que volver de nuevo a la sala del generador para desactivarlo y poder coger la llave sin peligro de electrocutarte.



DINOSAURIOS Y TARJETAS EN DINO CRISIS 2

Hola, me gustaría que me resolvieras una duda que tengo, en la pantalla nº 9 (en el laboratorio), hay que cerrar y abrir unos conductos de ventilación y luego pasar unas puertas hasta llegar a una en la que tienes que insertar una tarjeta de laboratorio, en ese momento tiene que aparecer un dinosaurio para que me quite la tarjeta, lo que pasa es que el dinosaurio no aparece, ¿me podrías decir lo que hay que hacer para que aparezca? Gracias.

David Pérez (Segovia)



Amigo David, seguramente el compi no aparece porque te has dejado algo por hacer anteriormente. Realmente no tendría nada que ver, pero hay juegos en los que tienes que ir realizando una serie de acciones para dar paso a las siguientes. O puede ser también que la partida en la que estas jugando se haya grabado mal en la tarjeta de memoria y no reconozca bien la partida grabada. Yo de ti probaría a revisar bien todo lo que has hecho en la zona del laboratorio y asegúrate de que lo has hecho correctamente, es decir, que has cogido el cuaderno de investigación pequeño (te hablo a partir de que has cortado las enredaderas para pasar), que has cogido el archivo del compsognathus de la jaula donde están las tres trampillas de ventilación que tienes que dejar de momento abiertas, el registro de los investigadores de la sala de alimentación y luego haber usado la tarjeta del laboratorio en la puerta del

LA CÓMIC CONSULTA

Esta vez, Gertru no se lo ha pensado dos veces, ha hecho las maletas y se ha lanzado de cabeza al tren donde transcurre el apasionante aunque difícil juego Chase The Express, para explicaros cómo conseguir la cuerda y el gancho y dónde usarlos.

JUEGO: Chase The Express
OBJETIVO: Encontrar la cuerda y el gancho

UF! POR FÍN VOY A PODER IRME DE VACACIONES!!

EN EL TRABAJO ME HAN RECOMENDADO ESTE TREN,PUES DICEN QUE VA COMO UN RAYO...

...VOLVER AL INFIERNO DE "ALERTA MAXIMA"?? NO VUELVO ALLÍ NI POR UN DISCO DE LA TAMARA.. SO LISTOS!

AHORA SI ME DISCULPAN SEGUIRE CON MIS MANTRAS, AOUMMM!

chase the express

objetivo: encontrar la cuerda con el gancho

...casi ná...

UNA VEZ ESTÉS EN EL VAGÓN 4, Y HAYAS COGIDO LOS EXPLOSIVOS Y DESPUÉS DE ACTIVAR LA MAQUINA DE MANTENIMIENTO HAY QUE ENTRAR POR LA PUERTA DE LA IZQUIERDA Y ABRIR LA TRAMPILLA. JACK (nuestro prota) ACCEDERÁ AL SIGUIENTE VAGÓN SIN PROBLEMAS. DESBLOQUEA LA PUERTA DE LA IZQUIERDA,QUE CONDUCE AL VAGÓN 6,PERO NO ENTRES TODAVÍA...

....

HEYY!! ME HABEIS ENGAÑAO! ESTO NO ES EL AVE!

AVANZA POR LA PUERTA DE LA DERECHA Y ENTRA POR LA ÚNICA PUERTA QUE HAY EN EL PASILLO. LA SALA CONTIENE UN SISTEMA PECULIAR DE SEGURIDAD, PARA PASAR SIN PROBLEMAS, EQUIPA LAS GAFAS INFRARROJAS Y AVANZA CON CUIDADO HASTA EL FINAL DE LA HABITACIÓN. AL FINAL ENCONTRARÁS UN INTERRUPTOR QUE HAY QUE PULSAR.

...HUY,.. HUY,HUY .....!!

..REGRESA POR DONDE HAS VENIDO,PERO ACUÉRDATE DE COGER LA CUERDA CON EL GANCHO QUE HAY EN EL SUELO ANTES DE SALIR. DESDE EL INVENTARIO COMBINA LA BALLESTA CON EL GANCHO Y LA CUERDA QUE ACABAS DE COGER Y REGRESA HASTA EL PRINCIPIO DEL VAGÓN 5 PARA PODER SUBIR AL SEGUNDO PISO,GRACIAS A LA BALLESTA. (aparece una secuencia cinemática)

SERA POSIBLE QUE TODO LO TENGA QUE HACER UNA...

..!!!

mismo para abrirla, momento en el que debería aparecer el compi. Si has hecho todo esto ya y sigue sin aparecer nuestro pequeño dinosaurio, te recomiendo que empieces de nuevo la partida, porque seguro que entonces será fallo de la grabación de la partida.

DUDAS CON EL SILENT HILL

Querida Gertru: Soy una de tantos que tiene dudas con el Silent Hill. He leído vuestra revista este mes y he visto que en el consultorio hay varias consultas, pero ninguna es la que yo necesito. Me he quedado estancada delante de una puerta en el Hospital, en la que hay un abecedario, una pizarra con nombres y otra con un mensaje, pero por más vueltas que le doy no soy capaz de dar con la solución. Así que si sois tan amables, ¿podríais decirme la clave? Un saludo y muchas gracias.

Alicia Jiménez (Ávila)

Tenéis que ser más concretos porque a veces me vuelvo loca buscando los sitios en los que os habéis atascado. Esta vez no ha sido muy difícil, pero ten presente Alicia, que el Hospital se visita hasta tres veces durante el juego, teniendo que hacer distintas cosas cada vez. Ya sé que me he pasado el juego entero varias veces, pero me pasa lo mismo con otro montón de juegos, y a veces me lío, ayudadme, ¿vale? Bueno, Para abrir esa puerta tienes que utilizar el teclado que hay a la derecha de la misma. La palabra que hay que introducir es el acrónimo que sale de ordenar la primera letra de cada uno de los nombres de la lista que acabas de leer. ¿Qué cómo se ordena? Junto a cada nombre hay un número, y si los ordenas de menor a mayor obtendrás la palabra ALERT, que es la que tienes que escribir. Mucha suerte con el final.



TOMB RAIDER CHRONICLES

Problemas en el viejo molino

¡¡Hola Gertru!! Me gustaría que me echaras una mano con el Tomb Raider Chronicles, en la 3ª fase, la Isla Negra, concretamente cuando llego al viejo molino, un tipo a caballo se lleva al padre Dunstan y me dice que quite la corriente de agua, pero no sé que he de hacer. ¿Por dónde tengo que ir? Muchas gracias y sigue así, ¡¡que eres estupenda!! Un beso.

Mª Ángeles Devesa (Valencia)

Querida Mª Angeles, la verdad es que tienes que hacer un montón de cosas para conseguir quitar la corriente de agua que rodea la guarida del jinete malvado, y no tendríamos espacio suficiente en esta sección para contártelo todo. En el nº 5 de la revista hemos publicado una completa guía donde se cuenta perfectamente como superar todos los obstáculos, pero para que luego no digas que no te ayudo (y por si acaso no tienes el nº 5), aquí te indico unas cuantas pistas para que sepas en que dirección encaminarte. Una vez que el jinete te ha dicho lo de la corriente de agua, gira a la derecha y corre por entre las dos edificaciones para salir a otra zona abierta donde verás un molino de viento al fondo. Busca una cueva en el rincón de la izquierda. Salta al foso con agua y sal por el otro lado. Sal de ahí por la otra salida arrastrándote, porque la zona se incendiará. Cuando hayas vuelto a la explanada, tírate al foso de agua. Explora el fondo y verás una jaula atada a una cuerda, si vas más al fondo, verás una extraña criatura roja que vigila un pequeño tesoro de monedas brillantes. Espera a que se aleje un poco y coge la moneda de plata que custodia. Una vez que la tengas, ve rápido a la jaula que viste antes y úsala en ella para que el bicho se meta dentro. Los bichos blancos que viste en este nivel izarán la jaula y se comerán al bicho, dejándote un pasadizo libre al interior del molino, a través de la ruta que custodiaba la criatura roja. A partir de este momento, tendrás que seguir tú sola. Mucha suerte.



Seguimos en el viejo molino

Hola Gertru: Mi nombre es Jesús y te escribo porque estoy atascado en el juego Tomb Raider Chronicles, en el nivel del viejo molino. Tengo una palanca y un libro, pero no sé donde hay que utilizarlos, también me gustaría saber como se paran las corrientes de agua y como se pasa a la cueva de la que sale una especie de sirena roja.

Jesús Gómez (Madrid)

Pero bueno, ¿es qué os habéis puesto todos de acuerdo para quedaros atascados en el mismo sitio? ¿Sois telépatas o qué? La palanca sirve para extraer una piedra extraña (que parece tiza). Te cuento, desde el sitio donde coges la palanca, déjate caer por el lado izquierdo y ve otra vez hacia la cuerda para llegar al otro extremo de la depresión. Afina bien o te darás de morros contra las rocas. Ahora tienes un reto muy difícil, resbala por las rocas inclinadas, saltando hasta que llegues al inicio de una grieta que hay en una de las paredes de la depresión que hay a tus espaldas. Sube a la primera roca y salta. Vuelve a saltar hasta una más alta y cuando te impulses de nuevo, pulsa la X para engancharte al borde de la más elevada de todas. Un par más de esos "vuelos" y conseguirás agarrarte al filo de la grieta. Muévete hacia la izquierda y cuando llegues a un hueco sube y arrástrate hasta un agujero. Baja un poco más adelante hasta una sala pequeña donde hay un botiquín grande. En la pared del fondo verás incrustada una piedra extraña. Usa la palanca para sacarla. El libro se usa al final del nivel, cuando el jinete está a punto de matar a Lara y al jinete. En relación a la corriente de agua, te remito a la carta de arriba.



TODOS LOS FANÁTICOS DE LA VELOCIDAD Y LA CONDUCCIÓN ATREVIDA, NO PUEDEN DÁRSELAS DE TALES SIN HABER JUGADO AL GRAN TURISMO 2, LA "BIBLIA" CONSOLERA DE LA CONDUCCIÓN. SI AÚN NO HAS TENIDO EL PRIVILEGIO DE PONERTE TRAS EL VOLANTE DE ESTE FANTÁSTICO JUEGO, O SIMPLEMENTE QUIERES VOLVER A REVIVIR TODAS SUS INCREÍBLES Y TREPIDANTES PRUEBAS, TE ECHAMOS UNA MANO CON ESTA GUÍA. YA NO DIRÁN QUE ERES UN PELIGRO AL VOLANTE.

Consejos prácticos

para empezar con buen pie

Nuestro camino empieza en el Este de la ciudad, única zona en la que podemos adquirir coches usados. ¿Qué por qué vamos a por un coche usado viendo los modelos que hay en el mercado? Pues porque sencillamente los modelos nuevos a los que podemos optar con nuestros escasos créditos iniciales son muy poco potentes. Dentro del mercado de segunda mano hay varios modelos que merece la pena adquirir para empezar. Lo mejor es que te des una vuelta por esta zona de la ciudad y tú mismo elijas (fíjate siempre en la potencia) No obstante vamos a hacerte unas sugerencias por si estas algo "despistadillo". A nuestro juicio, la mejor adquisición que puedes hacer en estos momentos tan



prematuros es el Nissan Skyline GTS-t Type M. Tiene una relación potencia-precio realmente buena. Con los casi 2.700 créditos sobrantes podemos comprar alguna que otra pieza para mejorar nuestro primer coche (como el ordenador) o guardarlos para el futuro. Con este coche en vuestro poder podréis acceder a los primeros circuitos de la Liga y a ciertos eventos especiales, empezando a ganar coches y dinero. Otra opción para empezar, aunque más arriesgada, es hacerse con un Mazda Demio también de segunda mano. Este coche es más caro y tiene bastante menos potencia (98hp) que el Skyline, pero con él podremos acceder a la Copa de "K" Ultraligeros, conseguir todos sus premios y comenzar así nuestro glorioso tránsito por todas las pistas. Esto no son más que sugerencias. Vosotros mismos podréis encontrar muchas estrategias alternativas para llegar a lo más alto.



Mejorar nuestros coches

Para sacarle todo el jugo a Gran Turismo 2 no basta sólo con ser hábil al volante. Los conocimientos en mecánica pueden ser muy útiles, sobre todo a la hora de ahorrar dinero. Nos explicamos. En ocasiones un modelo preparado para competición (tienen una [R] delante del nombre) es mucho más caro que un modelo básico con todas las mejoras. Nunca lograremos con mejoras igualar del todo la potencia del especial, pero a veces la diferencia de potencias es mínima en comparación con la diferencia de precios. Antes de comprar un modelo especial, aseguraos de que no es rentable mejorar el básico comprando las piezas correspondientes. No todos los modelos aceptan determinadas piezas. Tened en cuenta esto antes de adquirir un modelo nuevo. Las primeras mejoras que debéis incorporar están dentro de la opción motor. El ordenador y el rectificado de asiento de válvulas son de lo más imprescindible. El precio ronda los 8.000 créditos. La siguiente fase de montaje debería incluir alguna de las fases del kit



Nissan, una buena elección.



Elementos modificables.



Modificaciones disponibles.



El Ordenador, imprescindible.



Rectificado de válvulas.

Las Licencias

Aunque algunos circuitos son de libre acceso, lo cierto es que la gran mayoría de los circuitos del modo Gran Turismo requieren una licencia concreta. Por eso os recomendamos que os hagáis con todas las licencias lo antes posible. De esta forma, además de adquirir la experiencia necesaria al volante, podréis olvidaros de las restricciones a la hora de acceder a ese o aquel circuito. En total hay seis carnés: B, A, C Internacional, B Internacional, A Internacional y Especial. Cada licencia consta de 10 pruebas. Leed cuidadosamente los consejos que el juego os da antes de comenzar cada prueba. Cada una de las licencias esconde, además, un coche. Para conseguirlo, debes conseguir el oro en todas las pruebas de cada carné.

CARNÉ B

Es el primero y el más básico. No vais a tener ningún problema en obtenerlo, especialmente si sois aficionados al género. En las tres primeras pruebas (las de aceleración y frenado) debes frenar antes o después en función de la potencia del vehículo. También encontraréis dos pruebas sobre curvas circulares, en las que os recomendamos que nunca perdáis de vista el trazo rojiblanco. Para el resto de las pruebas prestad atención a los consejos que dan antes de comenzar. Seguid fielmente las líneas amarillas (aunque tampoco hay que obsesionarse, ya que es posible superar la prueba sin seguir el camino que te marca la línea). Si conseguís el oro en las diez pruebas, obtendrás un **Spoon S2000**.





CARNÉ A

La primera prueba puede que os recuerde a las primeras del carné B. Consiste en una frenada a alta velocidad, algo a tener en cuenta a la hora de calcular la distancia de frenado. Habrá también curvas intermedias, en las que hemos de aprender las particularidades y diferencias que albergan los coches de tracción trasera con respecto a los de tracción delantera. Tomaremos contacto con los 4X4, vehículos estables pero con escaso rendimiento en las curvas. También habrá que superar una prueba con un viraje de 90º, algo a dominar, ya que hay muchas de este tipo a lo largo de los diversos circuitos. Sigue las líneas amarillas para obtener una buena puntuación. El premio por los 10 oros es un **Dodge Concept**.







CARNÉ IC

Practicad los virajes en horquilla hasta dominarlos del todo, ya que también hay muchas curvas que parecen abiertas pero que luego se van cerrando. En ellas es fácil entrar pero no tanto salir. Lo ideal es acercarse al borde interior a medida que giras y luego aprovechar en cuanto veas la recta. Luego nos encontramos con las curvas en forma de U, una de las secciones más complicadas, y más si no hay visibilidad y tienes que utilizar la intuición para poder salir del paso. Además, tendréis ocasión de probar virajes en pistas (o, mejor dicho, en tramos) en las que luego tendréis que competir. Así que aprovechad para acostumbraros y memorizar esos tramos complicados. El coche oculto en esta ocasión es un **[R] Mitsubishi 3000GT**.







Turbo y con un Intercooler deportivo. El precio depende de varios factores pero no se alejará de los 40.000 créditos. Otras piezas útiles son el silenciador y el filtro de aire de competición. Lo normal es que esto no pase de los 8.000 créditos. Si el motor del coche que estéis mejorando no es de aspiración atmosférica, éstas son casi todas las mejoras de potencia que podéis llevar a cabo. Las siguientes compras pueden variar en función de la potencia conseguida. Os recomendamos que compréis también algunos elementos de la Transmisión, como el eje de transmisión de carbono o el volante motor de competición. Con esto, mejoraremos sensiblemente la estabilidad del coche por 8.000 créditos. Para mejorar la deceleración del vehículo (y así no perder el control del mismo), os recomendamos el Kit de frenos sport y el Regulador de frenada, por un precio que no debe pasar de los 16.000 créditos. Podemos acometer las tres fases de la Reducción de peso y las Modificaciones de los vehículos de competición. Este lujo os saldrá por unos 100.000 créditos. Esta lista de modificaciones es genérica y no todos los coches aceptan estas mejoras. Nos dejamos en el tintero otras modificaciones que también son adecuadas pero que son, a nuestro juicio, más accesorias (lo que no quita para que os apetezca gastaros vuestro dinero en unas bonitas llantas de aleación y así lo hagáis). Una último consejo: a la hora de adquirir una determinada pieza, fijaos en el incremento de la potencia que esa pieza va a dar al coche, ya que dos repuestos que proporcionan el mismo incremento de potencia pueden tener precios muy diferentes.



Coloca un buen Silenciador.



Eje de transmisión, decisivo.



Puedes elegir varios volantes.



El Kit de frenos es obligatorio.



Reduce el peso del chasis.

CARNÉ IB

Con esta licencia ya se ponen las cosas dificilillas. Tomarás contacto con las pistas de tierra. Aprended bien la técnica del derrape con las ruedas traseras, es básica para tomar bien las curvas en los rallies. Practica fintas y contravirajes, tanto con vehículos de tracción delantera como con otros de tracción trasera. También nos encontraremos con dos pruebas realmente bonitas; nos referimos a los dos slaloms, uno de alta velocidad y el otro de baja, en los que demostraremos la habilidad que hemos adquirido tras tantas pruebas. Debes aprender la relación entre el ritmo de aceleración y los giros (si reduces la velocidad el coche derrapa y si pisas el acelerador se estabiliza). Además, visitaréis por primera vez el temido sacacorchos de Laguna Seca. Un **[R]Honda del Sol LM** os espera al conseguir los oros.









CARNÉ IA

La primera prueba de esta licencia es una vieja conocida por todos a estas alturas. Se trata de las curvas circulares, pero esta vez con un coche de tracción trasera de gran potencia. El objetivo es aprender a evitar los sobrevirajes y correspondientes trompos. Usad la técnica del contraviraje, que ya deberíais dominar. Conduciremos algún que otro potente 4x4. Las pruebas de escalada y descenso son espectaculares. En la primera de ellas tendremos ocasión de probar nada más y nada menos que un... ¡¡¡Suzuki Escudo!!! El Escudo es, sin lugar a dudas, el coche más potente de todo el juego y, créenos, uno de esos modelos que bajo ningún concepto os podéis perder. Para terminar, volveréis al sacacorchos de Laguna Seca, pero esta vez con un Nissan R390 GTI del 98. La gran potencia del coche hace que tengamos que tener cuidado a la hora del pisar el acelerador. Si superáis todas estas pruebas, podréis acceder a la ultima licencia. Podréis ganar un **[R] Mitsubishi FTO** si os alzáis con los oros.







CARNÉ ESPECIAL

Está última licencia es un tanto atípica. No son tramos sino pistas completas lo que deberéis superar. Es el momento de poner en práctica todo lo que habéis aprendido previamente, pues os va a hacer falta ya que nos es nada fácil superar los tiempos de cada prueba. Hay que dar una vuelta completa en cada circuito. Una vez obtenida esta licencia podréis acceder a una nueva modalidad, el Sintetizador de Eventos, que aparecerá dentro del menú de la Liga Gran Turismo. Esta nueva modalidad creará de forma aleatoria cuatro tipos de torneos distintos (principiante, intermedio, avanzado y profesional). El premio por superarlos es una buena cantidad de dinero. Merece la pena participar. El último coche-premio es un **[R]Toyota GT-One del 99**.









Una vez que ya tenemos nuestro primer coche adquirido con los 10.000 créditos iniciales y las correspondientes licencias en nuestro poder, ya podemos empezar a competir en los diversos eventos. Podemos elegir entre cuatro opciones: Evento Especial, Liga Gran Turismo, Evento de Tierra y Resistencia.

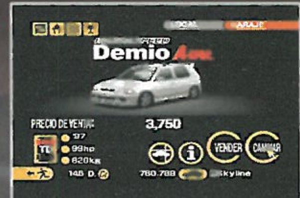


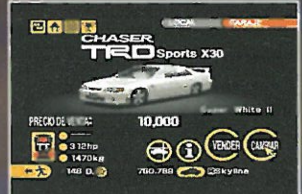
Evento especial

Ésta es la opción ideal para empezar, no sólo porque estas competiciones son las que más coches te van a reportar sino porque sus primeros circuitos son de lo más asequible. Presta atención a dos circunstancias. La primera es la licencia requerida para participar en la competición. Si has seguido nuestro consejo y has obtenido todos los permisos, no tendrás que preocuparte por esto. La segunda es el límite de potencia para la prueba. Ten presente este aspecto, porque es un suicidio presentarte en una carrera con un límite de 690 hp con un coche de 345 hp (por ejemplo). Trata de que la potencia de tu coche se acerque lo más posible a este límite. Lo mejor es que antes de comenzar la carrera, deis una vuelta de prueba por el circuito, para conocer todos sus detalles y tramos complicados. A continuación os ofrecemos un tabla con todos los circuitos de esta opción con los límites de potencia, la licencia requerida, el premio (los créditos y el vehículo) y el dinero que podrás obtener si vendes el modelo que has ganado.

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Copa Sunday	Libre Libre Libre	Tahiti Road High-Speed Link Red Rock Valle	Sin límite Sin límite Sin límite	------ ------ ------	3.000 créditos 4.000 créditos 5.000 créditos	------ ------ ------
Copa Clubman	Libre Libre B	Roma Short Course Grindelwald Roma City Course	Sin límite Sin límite Sin límite	------ ------ ------	5.000 créditos 6.000 créditos 7.000 créditos	------ ------ ------
Reto TD (Tracción Delantera)	B A IC	Tahiti Road Mid-Field Trial Mountain	295hp 345hp 394hp	5.000 créditos 6.000 créditos 7.000 créditos	Mugen Accord SiR-T Tom's T111 Mugen Prelude Type-S	7.000 créditos 5.500 créditos 7.500 créditos
Reto TT (Tracción Trasera)	A IC IB	Clubman Stage R5 Special Stage R5 Mid-Field	295hp 443hp 493hp	5.000 créditos 6.000 créditos Nismo 270R 7.000 créditos	Sileighty 10.000 créditos Mazda RX-7 GT-C '99	2.000 créditos 11.250 créditos
Reto de tracción central	IC IB IA	Grand Valley West Course High Speed Link Red Rock Valley	345hp 493hp 591hp	5.000 créditos 6.000 créditos 15.000 créditos	TRD 2000 GT Tom's T2020 R]GT40 Race Car	7.500 créditos 7.500 créditos 250.000 créditos
Reto 4X4	A IC IB	Seattle Short Course Seattle City Course Laguna Seca	345hp 394hp 690hp	5.000 créditos 6.000 créditos 15.000 créditos	Legacy Wagon GT-B '96 Nismo 400R Preceiding Model Mine's R32.5 Skyline GT-R	5.150 créditos 20.000 créditos 18.750 créditos
Copa de "K" ultraligeros	Libre B A	Roma Short Course Seattle Short Course Tahiti Road	147hp 98hp 98hp	5.000 créditos 6.000 créditos 7.000 créditos	Mugen Beat Mazda Demio A-spec '97 Mugen CRX II	2.000 créditos 3.750 créditos 2.500 créditos
Copa de Coches Compactos	B B B	Roma Cityt Course Seattle Short Course Autumn Ring	246hp 246hp 295hp	4.000 créditos 4.000 créditos 4.000 créditos	Vitz F '99 Clio 16V Lupo 1.4	2.320 créditos 5.595 créditos 4.172 créditos
Copa de coches de lujo de 4 puertas	A IC IB	Roma City Course Special Stage R5 High Speed Link	394hp 493hp 591hp	5.000 créditos 6.000 créditos 10.000 créditos	Accord Type-R Chaser TRD Sports X30 GT-R 4 Door Tuned by Nismo	10.000 créditos 10.000 créditos 12.500 créditos
Copa de Coches Potentes	IA IA IA	Seattle Short Course Seattle City Course Laguna Seca	sin límite sin límite sin límite	7.000 créditos 8.000 créditos 10.000 créditos	PT Spyder Cobra 427 '67 Dodge Phaeton 25.000 créditos.	25.000 créditos 75.000 créditos
Copa mundial de deportivos descapotables	A IB IA	Tahiti Road Grindelwald Trial Mountain	246hp 345hp 591hp	7.000 créditos 8.000 créditos 15.000 créditos	MX-5 Miata A Spec MR-S Show ´97 [R]Concept Car LM Edition	7.000 créditos 12.500 créditos 125.000 créditos
Copa de Coches Antiguos	A A IC	Tahiti Road Roma City Course Grindelwald	246hp 295hp 394hp	7.000 créditos 7.000 créditos 8.000 créditos	Mugen CR-X III Lotus Europa Toyota XYR '99	3.000 créditos 20.000 créditos 12.500 créditos
Copa Wagon	B A IC	Roma Short Course Super Speedway Special Stage R5	394hp 394hp 394hp	5.000 créditos 6.000 créditos 7.000 créditos	Subaru Impreza STi '98 Mugen Accord Wagon Stagea 260RS Tuned by Nismo	6.300 créditos 6.250 créditos 12.000 créditos





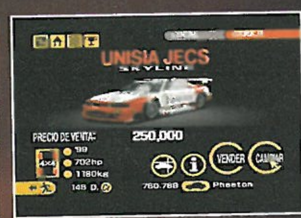
















TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Copa Wagon	B A IC	Roma Short Course Super Speedway Special Stage R5	394hp 394hp 394hp	5.000 créditos 6.000 créditos 7.000 créditos	Subaru Impreza STi '98 Mugen Accord Wagon Stagea 260RS Tuned by Nismo	6.300 créditos 6.250 créditos 12.000 créditos
Copa deportivos de los años 80 Nota: 3 vueltas por cada circuito	A IC IB IB IB	Trial Mountain Special Stage R5 Deep Forest Seattle Circuit Tahiti Road	197hp 345hp 345hp 394hp 394hp	7.000 créditos 7.000 créditos 8.000 créditos 8.000 créditos 10.000 créditos	Mugen Ferio Mugen CR-X III Mugen Civic Type-R Mugen Integra Type-R [R]Skyline Silhouette	5.750 créditos 3.000 créditos 6.250 créditos 7.500 créditos 125.000 créditos
Trofeo de vehículos Grand Touring Nota: 3 vueltas por cada circuito	IC IB IA	Red Rock Valley Grand Valley Mid-Field	394hp 493hp 591hp	10.000 créditos 20.000 créditos 30.000 créditos	[R]Daisin Silvia GT '99 [R]Mugen NSX GT [R]Unisia GT-R GT '99	125.000 créditos 250.000 créditos 250.000 créditos
Copa de deportivos puros Nota: 3 vueltas por cada circuito	A IC IB	Laguna Seca Deep Forest Trial Mountain	394hp 443hp 591hp	7.000 créditos 8.000 créditos 10.000 créditos	Angel T01 ZZIII Tuscan Speed 6	12.500 créditos 12.500 créditos 125.000 créditos
Copa de N°1 con motores aspirados	IA IA IA	Autumn Ring Grindelwald Laguna Seca	sin límite sin límite sin límite	50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos	el coche varía el coche varía el coche varía	------ ------ ------

Nota: 3 vueltas por circuito. El coche que vamos a obtener tras ganar la carrera puede ser cualquiera de estos cuatro: Spoon Integra Type-R (9.500 créditos) / Spoon Civic Type-R (7.500 créditos) MX-5 Miata B Spec (3.000 créditos) / MX-5 Miata C Spec (12.500 créditos)

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Copa de N°1 con motores turbo ajustados	IA IA IA	Special Stage R5 Carrera de prueba Deep Forest	sin límite sin límite sin límite	50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos	el coche varía el coche varía el coche varía	------ ------ ------

Notas: 3 vueltas por circuito. El coche que vamos a obtener tras ganar la carrera puede ser cualquiera de estos tres: Mine's R33 Skyline GT-R (18.750 c.) / [R]R33 Drag GT-R (250.000 c.) Nismo 400R (20.000 c.)

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Campeonato de las estrellas de Gran Turismo Nota: 5 vueltas por cada circuito	IA IA IA IA IA	Super Speedway Special Stage R5 Red Rock Valley Roma City Course Laguna Seca	sin límite sin límite sin límite sin límite sin límite	50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos	Mine's Lancer Evo V Mine's R34 Skyline GT-R TVR Speed 12 [R]ZZII R390 GT1 Road Car '97	13.750 créditos 20.000 créditos 500.000 créditos 250.000 créditos 250.000 créditos
Campeonato de coches Touring	IB IB IB IB IB	Apricot Hill Trial Mountain Laguna Seca Deep Forest Roma City Course	493hp 493hp 493hp 493hp 493hp	15.000 créditos 15.000 créditos 15.000 créditos 15.000 créditos 15.000 créditos	el coche varía el coche varía el coche varía el coche varía el coche varía	------ ------ ------ ------ ------

Nota: 3 vueltas por circuito. El coche que obtendremos tras ganar la carrera puede ser cualquiera de estos tres modelos: Tom's Supra (13.750 c.) / TRD 3000 GT (14.250 c.) / Camaro Z28 30th anniversary (7.000 c.)

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Campeonato GT 300	IB IB IB IB IB	Grand Valley East Laguna Seca Deep Forest Mid Field Apricot Hill	591hp 591hp 591hp 591hp 591hp	15.000 créditos 15.000 créditos 15.000 créditos 15.000 créditos 15.000 créditos	el coche varía el coche varía el coche varía el coche varía el coche varía	------ ------ ------ ------ ------

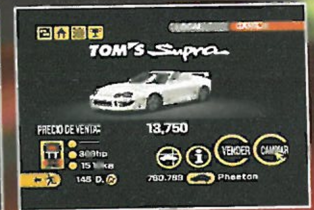
Nota: 5 vueltas por cada circuito. En este Campeonato, debemos disputar las cinco carreras de forma seguida, sin posibilidad de grabar la partida al acabar un circuito. En cada una de las pistas obtendremos una serie de puntos dependiendo de nuestra posición al finalizar la carrera. Si al completar los cinco circuitos quedamos en primera posición, ganaremos 100.000 créditos y uno de estos cuatro coches: [R]Momo MR2 GT '99 (125.000 créditos) / [R]Weds Celica GT '99 (125.000 créditos) / [R]BP Trueno GT '99 (125.000 créditos) / [R]Zanavi Silvia GT '99 (125.000 créditos). Para conseguir los tres modelos restantes debéis repetir el Campeonato cuantas veces sea necesario, ya que los coches cambian aleatoriamente.

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
Campeonato GT 500	IA IA IA IA IA	Laguna Seca Super Speedway Roma City Course Trial Mountain Apricot Hill	sin límite sin límite sin límite sin límite sin límite	50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos 50.000 créditos	el coche varía el coche varía el coche varía el coche varía el coche varía	------ ------ ------ ------ ------

Nota: 5 vueltas por cada circuito. Al igual que el Campeonato anterior, tenemos que disputar las 5 carreras de forma seguida sin poder salvar entre una y otra. Si al completar los 5 circuitos quedamos en primera posición, obtendremos 200.000 créditos de bonificación y uno de estos cuatro coches: [R]Arta GT-R GT '99 (250.000 créditos) / [R]Cerumo Supra GT '99 (250.000 créditos) / [R]Takata NSX GT '99 (250.000 créditos)m [R]STP Viper GT '99 (250.000 créditos). Para conseguir el resto de los coches tendréis que volver a participar en el Campeonato.











Liga Gran Turismo

Para afrontar con éxito las competiciones de esta opción, "exprime" bien los Eventos Especiales, ya que la potencia exigida en estas carreras es muy alta o no tiene límite. Ten en tu garaje un buen abanico de coches potentes para triunfar en la Liga. Dividiremos esta competición en tres fases diferentes, en función del territorio que ocupa cada una En la primera correremos en seis campeonatos nacionales; Japón, Francia, Italia, Estados Unidos, Inglaterra y Alemania. El premio por vencer en estas pruebas es dinero. Los coches de premio nos esperan más adelante. Para pasar a la segunda fase tienes que ganar en los trofeos anteriores. Tras lograrlo, accederás a los dos campeonatos regionales internacionales. No escatiméis y presentaros con una potente máquina. Además de dinero conseguiremos modelos nuevos. La última fase es la Liga Mundial, a la que llegaréis si habéis triunfado en los dos anteriores eventos. Ahora participaremos en cinco carreras de forma consecutiva y sin poder salvar la partida entre una y otra. Por cada carrera ganada nos darán 25.000 créditos, y otra bonificación en metálico al acabar. Y no nos olvidamos de los coches. En esta última fase obtendréis algunos de los mejores modelos de todo el juego. A continuación os ofrecemos una tabla con todos los datos de esta modalidad.

TORNEO	LICENCIA	CIRCUITO	LIMITE POTENCIA	PREMIO CRÉDITOS	PREMIO COCHE	PRECIO VENTA
CAMPEONATOS NACIONALES						
Japón	B	Mid Field	197hp	4.000 créditos	------	------
	A	Mid Field	295hp	5.000 créditos	------	------
	A	Mid Field	345hp	7.000 créditos	------	------
Francia	B	Tahiti Road	246hp	4.000 créditos	------	------
	A	Tahiti Road	295hp	5.000 créditos	------	------
Italia	B	Roma Short Course	197hp	4.000 créditos	------	------
	A	Roma City Course	295hp	5.000 créditos	------	------
	B	Laguna Seca	246hp	4.000 créditos	------	------
	A	Laguna Seca	295hp	5.000 créditos	------	------
	A	Laguna Seca	394hp	7.000 créditos	------	------
Reino Unido	B	Trial Mountain	197hp	4.000 créditos	------	------
	A	Trial Mountain	345hp	5.000 créditos	------	------
	A	Trial Mountain	394hp	7.000 créditos	------	------
Alemania	B	Deep Forest	216hp	4.000 créditos	------	------
	A	Deep Forest	295hp	5.000 créditos	------	------
	A	Deep Forest	443hp	7.000 créditos	------	------
LIGA EUROPEA						
	IB	Apricot Hill	591hp	10.000 créditos	[R]Castrol Supra GT´96	250.000 créditos
	IB	Grand Valley	591hp	10.000 créditos	[R]Zexel Skyline GT´97	250.000 créditos
	IB	Roma City Course	591hp	10.000 créditos	[R]Kure R33 GT´97	250.000 créditos
LIGA DEL PACÍFICO						
	IB	Mid-Field	542hp	10.000 créditos	[R]Nissan 300ZX GTS´97	250.000 créditos
	IB	Seattle City Course	542hp	10.000 créditos	[R]Mazda RX-7 LM Edition	250.000 créditos
	IB	Laguna Seca	542hp	10.000 créditos	[R]Drag 180SX	250.000 créditos
LIGA MUNDIAL GRAN TURISMO						
	IA	Trial Mountain	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Laguna Seca	sin límite	25.000 créditos		------
	IA	Apricot Hill	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Roma City Course	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------
	IA	Midfield Raceway	sin límite	25.000 créditos	el coche varía	------

Nota: Son cinco vueltas por circuito. Como sucede en las últimas competiciones de los Eventos Especiales, las cinco carreras se disputan de forma seguida, sin poder salvar entre una y otra. Si al acabar el quinto circuito somos los vencedores, obtendremos una bonificación de 150.000 créditos, además de uno de estos cuatro coches: [R]Castrol Mugen NSX GT '99 (250.000 créditos) / [R]R390 GT1 LM Race Car '99 (500.000 créditos) / [R]Calsonic GT-R GT '99 (250.000 créditos) / [R]GT-ONE '98 (500.000 créditos). Para conseguir los restantes modelos, tendremos que volver a participar en la Liga mundial.











Los otros eventos:

Tierra y Resistencia

El modo Evento de Tierra sin duda hará las delicias de todos los aficionados a los rallies. Deberás tener un coche adaptado con las piezas correspondientes para poder participar en esta prueba: neumáticos de tierra, potencia adecuada y demás aspectos. A lo largo de las 9 competiciones correrás contra un sólo participante y sólo una vuelta por circuito. La bonificación económica es importante, pero no tanto como en el modo Resistencia, donde las recompensas son mucho mayores (aunque el esfuerzo tampoco es nada comparable).

Efectivamente, en el modo Resistencia deberéis hacer acopio de toda vuestra paciencia, pues las pruebas de esta modalidad pueden durar mucho, mucho tiempo. Si sois lo suficientemente hábiles y pacientes y utilizáis los boxes con sabiduría, podréis alzaros con la victoria. En la Great Valley Raceway correrás 300 kilómetros y, si vences, obtendrás 500.000 créditos y un **[R]Impreza Rally**. En la siguiente competición obtendrás idéntico beneficio pero corriendo 100 kilómetros menos. El coche que ganarás como premio es el **[R]Dodge Viper GTS-R.** En Seattle tendrás correr 100 millas. El premio: un excelente **[R]Ford Escort Rally** y 150.000 créditos. La cuarta competición se desarrolla en Laguna Seca. Son 200 millas y el premio es 350.000 créditos y un **[R]Celica Rally**. En Roma correrás 2 horas y ganarás, además de 300.000 créditos, un **[R]Toyota Altezza LM**. Mientras, en Trial Mountain, por la victoria, tras 30 largas vueltas, obtendrás un potente **[R]Denso Sard Supra** más 150.000 créditos. Por último, en la Special Stage, pista en la que tendrás que correr durante toda la noche (50 vueltas) y por la que podrás obtener un **[R]TVR Cerbera LM** y 350.000 créditos.











El Modo Arcade

Si cargáis el modo Arcade sin tener ninguna licencia en vuestro poder, lamentablemente sólo podréis jugar en un limitado número de circuitos. Sin embargo, a medida que vayáis consiguiendo las sucesivas licencias que el juego nos ofrece, nuevos circuitos se irán abriendo, incluidos los eventos de tierra. Por otro lado, si concluís también con éxito la Liga Mundial de Gran Turismo, aparecerá un mensaje en el que se nos indica que se ha abierto una nueva opción en el disco Arcade. Tras cargar ese disco podréis entrar ahora en la opción Bonificaciones. Bajo el listado de circuitos veréis una pequeña ventana que pone "Siguiente". Pulsad ahí y contemplad la secuencia con los títulos de crédito. Os lo habéis ganado, campeones.



Esta es la última sorpresa que os reserva el juego, una vez lo hayáis terminado. Disfrutádla.



Esta vez te has metido en la verdosa y peluda piel del Grinch, con el propósito de robar, nada más y nada menos que la Navidad. ¿Serás capáz de intentar hacerlo? Por si acaso, hemos preparado esta guía para que no tengas ningún problema.

Para que sepas lo que te vas a encontrar

En la Cima del Monte Crumpit es donde vive el Grinch, y desde aquí vigila a los Who, los habitantes del mundo en el que se desarrolla el juego. Salir del Monte Crumpit te servirá de entrenamiento para conocer las habilidades básicas del Grinch y su perro Max. Llegarás hasta la habitación central de la cueva, donde están el ordenador y las entradas a los cuatro mundos del juego. En cuanto a estos mundos, sólo son cuatro, los cuáles al principio no parecen demasiado grandes. Lo que ocurre es que cada mundo tiene diferentes áreas a las que accederás a lo largo de la historia. En cada nivel tienes unos determinados objetivos que cumplir, pero no podrás llevar todos a cabo en un orden normal: necesitarás ítems o artefactos de un nivel para continuar en otro; o tendrás que conseguir algo en otros niveles para que se desbloqueen ciertas entradas de los primeros mundos, etc. O sea, que tendrás que entrar en cada nivel varias veces a lo largo de la historia. Por eso, en lugar de decirte qué hay que hacer en cada nivel, vamos a indicarte paso a paso a qué nivel tendrás que ir en cada momento y qué deberás hacer allí. Bueno, una vez que hayas superado el entrenamiento, entra en el tubo que lleva al mundo Whoville, que es el único abierto por ahora.

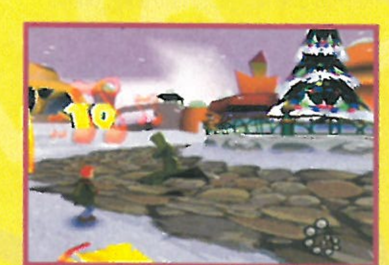
NOTA: En el modo Pausa, durante el juego, podrás ver las misiones completadas o no de cada nivel, los regalos que llevas rotos en cada mundo, los objetos que has encontrado, los trozos de plano que tienes de cada artefacto, etc. Familiarízate con estos menús cuanto antes, para saber siempre qué te hace falta y dónde debes buscarlo.



Centro de Whoville 1

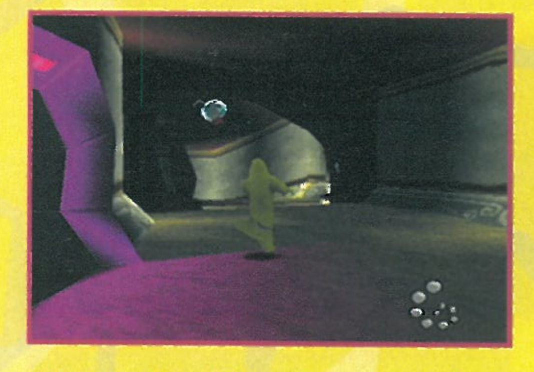


El Centro de Whoville es el primer nivel del juego, y por eso, el narrador y algunas secuencias de video te echarán una mano para explicarte en qué consisten algunos menús, qué hacer con los regalos, etc. Los habitantes de este nivel no son excesivamente molestos: niños que te abrazan, guardias que te congelan con sus armas, niños que te lanzan bolas de nieve... Será bastante fácil y no te costará demasiado esquivarles.



Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Romper los muñecos de nieve
- Pintar pósters del alcalde
- Desordenar las cartas

Objetivos restantes:
- Adelantar el reloj cuenta atrás para Navidad
- Lanzar huevos a las casas
- Estropear la estatua del alcalde
- Romper los 500 regalos







Ahora estás en el Centro de Whoville, a la izquierda de la Oficina de Correos. Al comenzar, verás todas las misiones que deberás cumplir en este mundo. Ten cuidado con los Who, ya que en cuanto te ven, comienzan a darte abrazos y te restan algo de vida. Mientras caminas por ahí, aprovecha para romper todos los regalos que encuentres (en todos los mundos, romper todos los regalos es uno de los objetivos), y también recoge tantos huevos podridos como puedas, de las plantas verdes que crecen por todas partes. Utilizarás estos huevos más tarde. Lo mejor para empezar es destruir todos los muñecos de nieve, así verás todo el escenario y te familiarizarás con él. Delante de donde empiezas verás el primer muñeco. Si miras a la izquierda, también verás una cabina telefónica: es adonde deberás ir para disfrazarte después. Pero primero, continúa con los muñecos. Para romperlos, salta con X y vuelve a pulsar X en lo más alto (el Grinch caerá dando un culetazo). Pronto acabarás con todos los muñecos, muy fáciles de encontrar. Al romper el décimo y último regalo, aparecerá en la pantalla el mensaje "Misión Conseguida", y se marcará con una "V" en el menú de misiones de tu libro, en el modo Pausa. Si por el camino te topas con algún mosquito que te moleste, acaba con él utilizando el aliento apestoso del Grinch, usando Cuadrado. Ahora que no quedan muñecos que romper, continua con tu segunda misión: pintar pósters del alcalde. Para ello, te hace falta un »





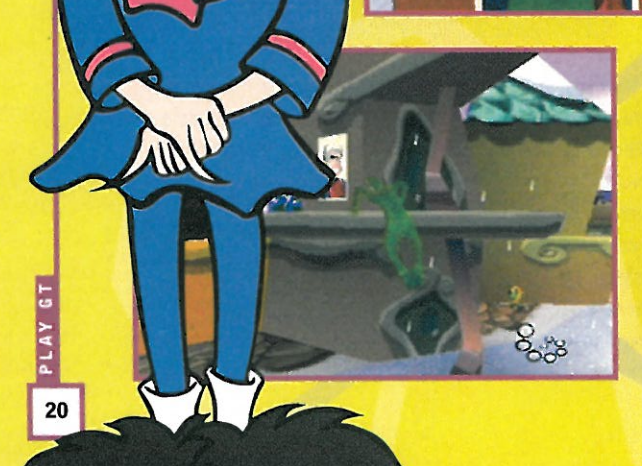




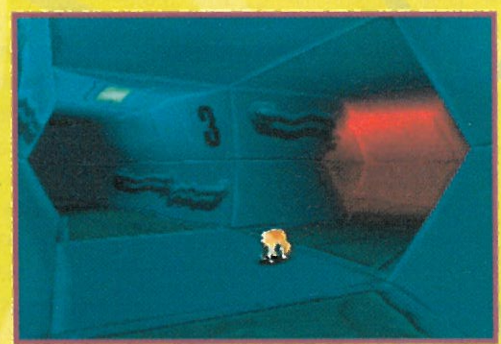
» equipo de pintura. Para conseguirlo, ve al principio del nivel. Enfrente verás un edificio naranja con unos andamios a la derecha y una especie de puente arriba. Sube a la plataforma por la rampa que hay tras el edificio, y al final de la rampa, bordea el edificio por la derecha. Al final de esta cornisa encontrarás un palo que sale de la pared. Colócate debajo y salta con X para colgarte del palo. Delante verás otro palo. Tendrás que saltar de uno a otro para llegar hasta el andamio, donde hay un Who pintando una fachada. Es probable que esto de saltar de un palo a otro te cueste un poco al principio. Si te caes, regresa de nuevo por la rampa y vuelve a intentarlo. Cuando aterrices en el andamio, el Who pintor intentará esquivarte saltando de una tabla a otra. Lo que tienes que hacer es dar un culetazo sobre un extremo de la tabla en la que está el Who, para que él salga catapultado y deje el **Bote de Pintura** (tu primer objeto). Tómalo y comienza a buscar pósters del alcalde para pintarlos. El primero lo tienes al lado, al otro lado de la valla que hay junto al andamio. Para llegar hasta él, sube por la rampa de antes, y bordea el edificio naranja por la izquierda. Acércate a él y pulsa Triángulo para pintarlo. Otro póster está junto a la tubería del comienzo del nivel, en lo alto. Salta a la plataforma del edificio azul para colgarte, sube, y píntalo. Luego sube la rampa del edificio naranja y continúa por el puente de la derecha, que lleva a un edificio azul. Al final de este edificio está el tercer póster. Baja y bordea el escenario por la izquierda. Pronto darás con una construcción de color rosa. En lo alto verás un póster al que puedes subir colgándote de la plataforma que hay delante; y un poco más allá, abajo, está el quinto póster. Sigue bordeando el escenario por la izquierda y, a lo lejos, darás con un nuevo edificio naranja. Enseguida verás el sexto póster abajo. Continúa por esta zona, doblando la esquina de más allá a la izquierda. Darás con una casa roja, y en lo alto, con otro póster. Para alcanzar éste, deberás colgarte de un palo que hay cerca y saltar hasta la plataforma. Pinta el séptimo póster, y recoge de paso tu **primer trozo de Plano de Lanzahuevos Podridos**. Baja para colgarte de la plataforma del edificio marrón que hay justo enfrente, donde se halla el octavo póster (en otra plataforma de más arriba hay un regalo y una ventana que se abre y se cierra, recuérdala). Baja, continúa recto, y pronto encontrarás el primer edificio naranja: debajo de uno de sus puentes está el noveno póster. El último está muy cerca: según se mira al último póster que has pintado, camina recto hasta la pequeña casa que se ve más allá. En la pared izquierda está el último retrato que deberás pintar. ¡Segunda misión cumplida! Vamos a por la tercera. Hasta ahora te habrás encontrado con varios guardias en las puertas de algunos edificios. Debes evitarlos, porque te atacarán en cuanto te acerques a una de esas puertas. Puedes hacerlo caminando despacio, con Triángulo, o disfrazándote de Who. Para vestirte de Who, te hace falta el **Disfraz**, que está dentro del edificio con la fachada en la que pone **"030"**, en lo alto. Hay un guardia durmiendo en la puerta de ese edificio: camina sigilosamente con Triángulo para entrar. Ahora estás en **La Torre del Reloj**. Recuerda esta habitación, porque hay una **palanca** que tendrás que usar más tarde (es un ascensor, pero ahora no te sirve de nada porque la puerta de arriba está cerrada). Coge el disfraz y sal. Ve a la **cabina de teléfono** que hay al lado de este edificio y disfrázate. Ve ahora a la **Oficina de Correos** para desordenar las cartas. La Oficina de Correos es el edificio que hay al lado del andamio donde estaba el pintor, pero antes de entrar, sube al tejado con un salto para recoger el **primer trozo**

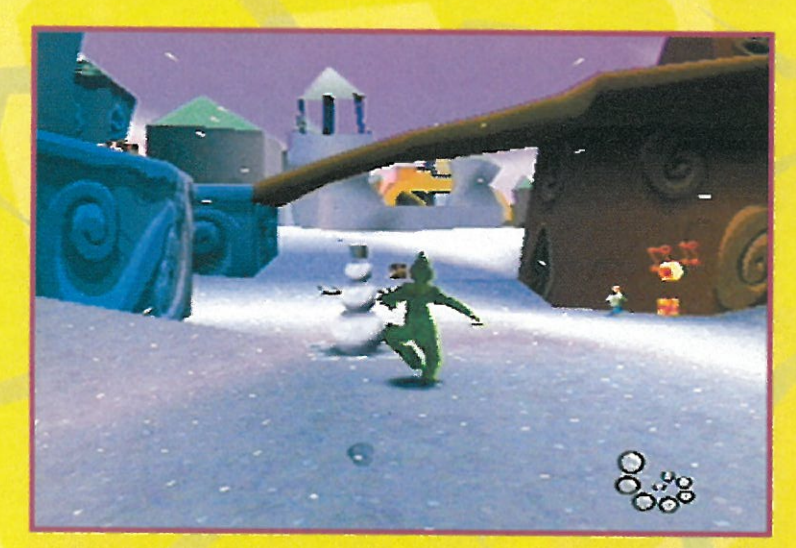












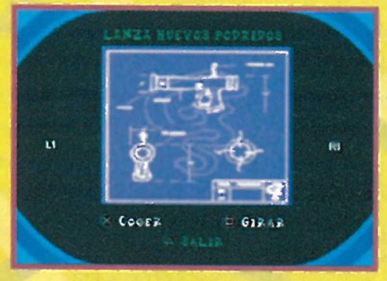




de Plano de los Binoculares. Baja y entra en el edificio (en la puerta hay un guardia, pero no te dirá nada si vas disfrazado). Desde donde empiezas hay tres caminos: derecha, de frente e izquierda. Al final del pasillo del centro hay una niña Who que tiene uno de tus trozos de plano. Por ahora no podrás conseguirlo, así que ve por cualquiera de los otros dos pasillos (se comunican al final). Vayas por uno u otro, verás cinco puertas cerradas por dentro, y unos agujeros en la pared por las que puede entrar Max. Llamale con el botón Select, y haz que **Max** entre por los agujeros de los conductos de ventilación. Bastará con que Max siga los colores y números de los túneles hasta llegar a las habitaciones que corresponden a esos colores y números. Una vez dentro de una habitación, Max podrá pulsar los interruptores que abrirán las puertas al Grinch. Lo mejor es ir primero con el Grinch a la entrada de una habitación, esquivando las cámaras de seguridad. Una vez que el Grinch esté junto a una entrada, usa a Max para buscar la habitación correspondiente, abrir, y dejar que entre el Grinch. Repite el procedimiento con las cuatro primeras habitaciones. Con el Grinch, acércate a las cartas de cada habitación y pulsa Triángulo para desordenarlas. Una vez hecho esto en las cuatro estancias, la niña del principio llamará a su padre, que saldrá de la habitación número 5. Entra ahora en ella y completa la misión. Coge el **Corazón de Piedra** que hay junto a esta entrada, alargará un poco tu nivel de energía; y el **trozo de Plano del Lanzahuevos Podridos** que hay en la habitación. Una vez completada la misión, verás que se ha abierto la entrada al segundo mundo, el Bosque Who. Vuelve a la entrada (las cámaras de vigilancia ya se han apagado) y encontrarás el **trozo de Plano del Lanzahuevos Podridos** que tenía la niña. Sal del edificio. Sólo falta un trozo de Plano del Lanzahuevos Podridos, y lo necesitas para seguir con las misiones de este nivel. Este último trozo está en el **edificio naranja** que hay a la izquierda del Ayuntamiento. Este es un edificio grande y amarillo con unas grandes escaleras en la entrada y un reloj en lo alto. Salta a la plataforma para recoger el **último trozo de plano** y vuelve al tubo del comienzo del nivel para salir de este mundo.

En el Monte Crumpit...

Dirígete al súper ordenador del Grinch y activa la palanca para encenderlo. Ahora tendrás que ordenar todos los trozos del Plano del Lanzahuevos Podridos que has recogido. Cuando lo consigas (es muy fácil, sólo son cuatro trozos), obtendrás el alucinante Lanzahuevos Podridos. ¿Listo para seguir con tus fechorías? Regresa al mismo mundo, el Centro de Whoville, por la tubería correspondiente.





Centro de Whoville 2

Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Lanzar huevos a las casas
- Estropear la estatua del alcalde

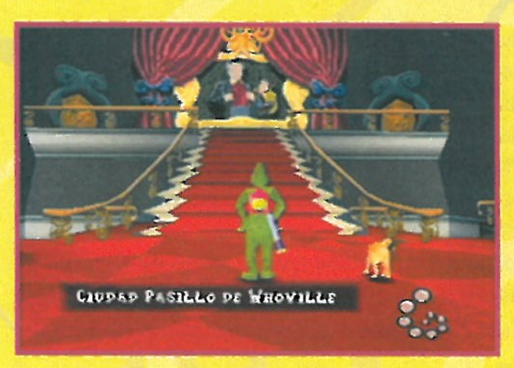
Objetivos restantes:
- Adelantar el reloj cuenta atrás para Navidad
- Romper los 500 regalos

El primer objetivo que vas a llevar a cabo ahora es el de lanzar huevos a las casas. Las casas a las que debes disparar huevos podridos son aquellas que tienen ventanas azules que se abren y cierran. Tienes que disparar un huevo a esas ventanas justo cuando estén abiertas. Todas son bastante fáciles de encontrar, excepto una: justo encima de la entrada al nivel. Avanza unos metros para separarte de la tubería de entrada, y apunta a lo alto: la ventana está en la parte más alta de la torre. Y después, haz lo mismo con las otras nueve ventanas: una, en la fachada de Correos. Otra, en el edificio marrón que hay más allá del andamio. Dos más en las casas que hay a derecha e izquierda de la Torre del Reloj. Otras dos en los edificios marrónes que hay a la derecha del Ayuntamiento. Una en el edificio naranja de la rampa; y yendo por esta rampa y por el puente de la izquierda, tras la torre marrón, otra más. La última se ve desde donde estás, en la casa rosa de la izquierda. ¡Misión cumplida!

Ya sólo puedes cumplir un objetivo más aquí, por ahora: estropear la estatua del alcalde. Para abrir las puertas del Ayuntamiento, dispara un huevo al reloj »










» de arriba. Entra y dirígete ahora al piso de abajo, donde sólo hay una puerta. Entra y verás un montón de archivadores en las paredes. Acércate a ellos uno a uno y pulsa Triángulo: podrás mover tres de ellos (en los otros, el Grinch no hará nada). Al pulsar Triángulo sobre los archivadores móviles, podrás arrastrar hacia fuera los bloques, y de ellos saldrán **pedazos de Plano de los Binoculares**. ¡No te vayas de esta estancia hasta tener los tres! Con ellos y el que recogiste la otra vez que estuviste en el Centro de Whoville, tendrás el plano completo para montar el artefacto más tarde en el Monte Crumpit.

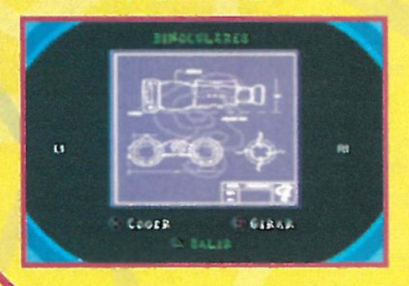


Después de recoger los tres planos, sal y ve a continuación al piso de arriba. Entra por la puerta que quieras (los pasillos a los que dan acceso se comunican al final). Evita a los guardias andando despacio y escondiéndote en las columnas para que no te vean. Al fondo verás dos puertas. Una da a la habitación en la que está la estatua del alcalde; y la otra, más grande, a una sala en la que encontrarás un **trozo del Plano del Grinchicóptero**, un montón de libros y un bloque-armario que mover. Desliza este armario hacia un lado y descubrirás una caja fuerte. Arrastra la caja fuerte hacia fuera y ábrela con un culetazo. De ella saldrán las **Herramientas para Esculpir**, tu segundo objeto. Toma todas las herramientas y sal al pasillo para entrar a continuación en la otra estancia, donde se encuentra la estatua del alcalde. La estatua está en el centro, pero cuidado, porque está protegida por láseres invisibles. Para verlos, tienes que acercarte un poco y echar tu aliento. Entonces, verás los láseres de color verde y podrás saltar esquivándolos. Tienes que llegar con un par de saltos hasta la estatua. Una vez allí, pulsa Triángulo para desactivar el sistema de seguridad. Luego, por el otro lado, acércate a la estatua y usa Triángulo para cumplir otra misión. Recoge el **trozo de Plano del Grinchicóptero** y sal del nivel.



En el Monte Crumpit...

Utiliza el ordenador para montar el plano de los Binoculares y practica con ellos un poco para acostumbrarte a las ventajas que te brindan. Te serán de gran ayuda en el futuro, para apuntar con mayor comodidad y para escudriñar los niveles en busca de trozos de plano. Cuando estés listo, dirígete a la tubería de color azul, para entrar en el segundo mundo del juego: el Bosque Who.

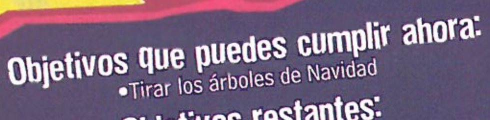






Bosque Who 1



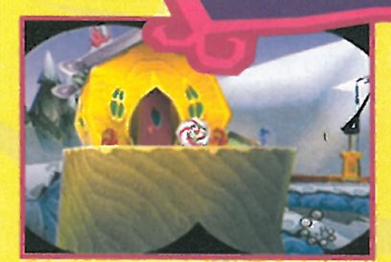


Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Tirar los árboles de Navidad

Objetivos restantes:
•Sabotear los cañones de nieve con pegamento
•Meter colmenas en las chimeneas •Babear los esquís del alcalde •Cambiar las velas de la tarta por fuegos artificiales•Romper los 750 regalos

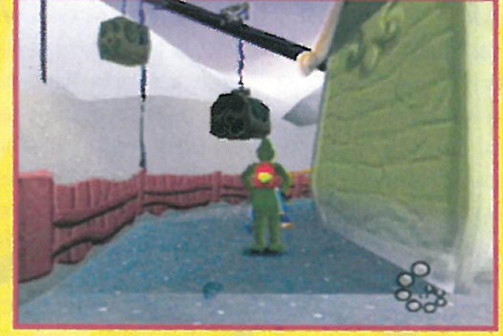
Los enemigos más importantes de este nivel son los monstruos amarillos comedores de colmenas. Zarandean árboles para hacer caer sus colmenas, y si te acercas a ellos, te golpean con fuerza. Son fáciles de eliminar: entre un ataque y otro, hacen una pausa de un par de segundos, suficiente para acercarte a ellos y echarles el aliento. Eso bastará para que salgan espantados. No obstante, los propios Who de este nivel también pueden ser muy molestos, aunque lo serán mucho más en las futuras ocasiones en las que vengas a este nivel. Hay muchos tipos de Who aquí, aunque casi todos son fáciles de eliminar con un poco de aliento, un huevo podrido, o un culetazo. Los guardias armados con pistolas de hielo son los más peligrosos. Para acabar con ellos, tienes que acercarte sigilosamente por la espalda y echarles el aliento. Y a los bailarines tiroleses, puedes dispararles a la barriga desde lejos, varias veces, para que se caigan de las plataformas en las que se encuentran. Pero no te preocupes todavía, porque estos guardias y tiroleses sólo aparecerán en las futuras ocasiones en las que visites este nivel.

Detrás de la tubería donde empiezas, hay un **trozo de Plano del Muelle Propulsor** (en el juego aparece como **"Plano del Trineo"**, pero es un error de traducción). Enfrente de la tubería está el primer árbol que destruir: acércate a él y échale tu aliento apestoso para secarlo. Luego mira a la izquierda: hay una casa que tiene una chimenea de la que sale humo; y más allá, un árbol con algunas colmenas. Ve al árbol, dispara un huevo a las colmenas para que una caiga, y recógela. Tendrás quince segundos para ir hasta la casa, saltar al tejado, y echar la colmena por la chimenea con Triángulo. Ya has hecho una casa y un árbol. Vamos bien, ¿no? Continúa por el único camino posible, y llegarás a otro árbol. Pero éste está protegido por un Who fumigador. Si te acercas al árbol, el Who te echará gases que te harán daño. Para eliminar al Who, debes dispararle un huevo. Entonces, el Who quedará aturdido durante un par de segundos, justo el tiempo suficiente para acercarte al árbol y echarle tu aliento. Al recuperarse el Who y ver que su árbol ha sido destruido, se echará a llorar y desaparecerá. Ya has quemado dos árboles. Dirígete ahora a la casa que verás a la derecha. Tras ella verás un **trozo del Plano del Muelle Propulsor**. En esta casa también hay una chimenea de la que sale humo, pero aquí no podrás echar una colmena porque el Grinch no salta aún lo suficientemente alto. Ve por el camino hasta la zona siguiente. Verás el tercer árbol, también protegido por un Who. Ya sabes lo que hay que hacer. Luego, sigue por el camino. Llegarás a un área enorme, llena de casas, rocas, plataformas, etc. En el centro de la zona hay un enorme tronco de árbol, y »

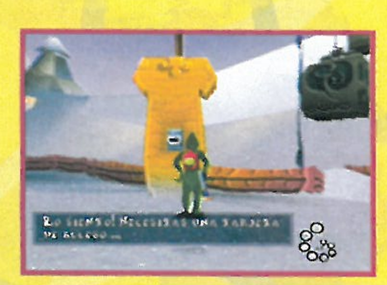


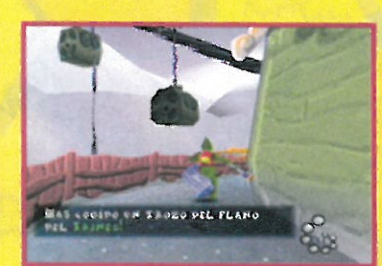


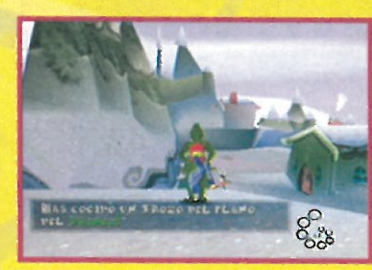


















» está hueco. Dentro de ese árbol hay una plataforma-ascensor, pero como está arriba, no podrás utilizarla todavía. Coge el **plano del Muelle Propulsor** que verás delante. Luego quema el árbol que hay a la izquierda, con un Who fumigador. Delante y a la derecha hay dos casas, pero no alcanzas al tejado de ninguna de ellas. Cerca del árbol hueco del centro, también hay un árbol con colmenas. Al acercarte al árbol, aparecerá un monstruo amarillo. Déjalo por ahora y sigue andando hasta detrás del enorme árbol hueco. Allí darás con otro pino que quemar con tu aliento; y más allá, verás el sexto. Desde este último árbol se ve, a la izquierda, una casa y un funicular. Detrás de esta casa está el séptimo árbol. Quémalo y camina por la izquierda para encontrar dos casas más: detrás de la casa de la derecha, la de color verde claro, está el octavo árbol navideño. También, junto a este árbol, hay un **trozo de Plano del Muelle Propulsor**. Sólo quedan dos árboles que quemar con tu aliento, pero son más difíciles de encontrar...

No obstante, antes de marcharte, fíjate en el funicular. En una columna amarilla verás una pequeña rendija. Si te acercas, verás que necesitas una tarjeta especial para montar en el funicular. Recuerda este lugar.

Ahora, vuelve hasta el árbol hueco del centro de este escenario. A la derecha, mirándolo desde donde entraste en esta zona, hay una especie de cueva. Entra en ella para recoger otro **trozo del Plano del Muelle Propulsor**. Puedes seguir por el túnel que verás para destruir los regalos que hay allí. Después, vuelve a la entrada de esa especie de cueva. En la pared de la izquierda verás varios palos que salen de la pared. Salta de uno a otro hasta llegar a la zona más alta. Te costará lograrlo, pero insiste. Una vez arriba, encontrarás varias cosas importantes. A la izquierda hay una especie de casa elevada: es el cañón de nieve que deberás obstruir con pegamento. Pero para eso, tendrás que subir al tejado, y todavía no puedes saltar tanto. Rompe los regalos y acaba si quieres con el niño que te tira bolas de nieve. Luego ve por la derecha. Hay un trozo de plano en una plataforma cercana, a la que puedes llegar con un salto. No se ven muy bien los bordes de las plataformas, así que salta con cuidado. Es **un trozo de Plano del Muelle Propulsor**. Continúa por allí, y déjate caer al área de más allá, donde está el penúltimo árbol navideño que quemar. Destrúyelo y rodea la casa verde para dar con **otro trozo del Plano del Muelle Propulsor**. Debes llegar a la casa de color morado que hay en una plataforma alta. Para ello, salta por la zona de la derecha, donde la plataforma elevada está más cerca. Allí, rodea la casa para acabar con el último árbol navideño y recoger **otro pedazo de Plano del Muelle Propulsor**. Después del discurso del Grinch, acércate al borde de la plataforma en la que te encuentras, mirando al gran árbol hueco del centro del escenario. Utiliza los Binoculares para apuntar a la diana giratoria que hay en la parte de arriba y lanza un huevo. Cuando aciertes el tiro, la plataforma-ascensor descenderá. Déjate caer, monta en esa plataforma, y pulsa Triángulo para subir. Arriba está el **último trozo del Plano del Muelle Propulsor**. Vete ya del nivel por la tubería del principio, porque para continuar aquí, hace falta el Muelle Propulsor.



En el Monte Crumpit...

Activa el ordenador y construye el plano del Muelle Propulsor. Son nueve piezas de plano las que tienes que colocar, por lo que te costará un poco más. Hay un truco ideal para los planos difíciles: coloca las piezas con el rectángulo de texto en la esquina inferior derecha; y luego, fíjate en los bordes de las piezas para saber cuáles corresponden a esquinas y cuáles no. La pieza de plano central es la que no tiene márgenes. ¿Ya? ¿Has conseguido el Muelle Propulsor? Pues alégrate, porque vas a utilizarlo muuuuucho a partir de ahora. Equípate con él, y regresa al primer nivel para cumplir un nuevo objetivo. De nuevo, al Centro de Whoville.



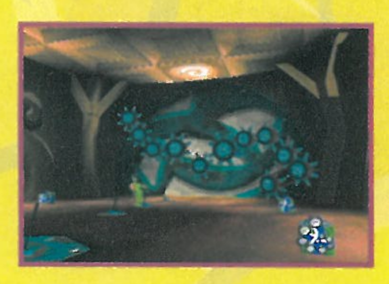






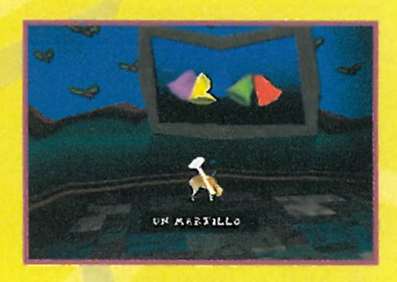
Centro de Whoville 3





Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Adelantar el reloj cuenta atrás para Navidad

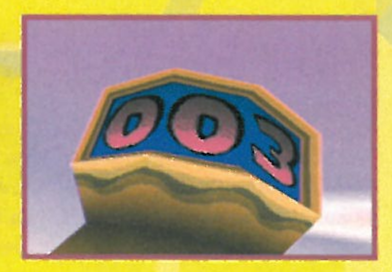
Objetivos restantes:
- Romper los 500 regalos



Quedan dos objetivos: adelantar la hora del reloj del pueblo, y romper todos los regalos. Podrás romper casi todos los regalos, pero hay algunos colgados de cuerdas y guirnaldas navideñas a los que sólo podrás acceder con el Grinchicóptero. Rompe todos los regalos que te sea posible. Equípate con el **Muelle Propulsor** y ve a la Torre del Reloj, Entra y colócate sobre la plataforma central, donde hay una palanca. No la actives todavía, porque chocarías contra la compuerta del techo. Usa el Muelle Propulsor para saltar hasta el techo. El Grinch se agarrará a las compuertas de arriba y las abrirá. Activa la palanca para subir al primer piso. En el primer piso hay que mover tres palancas, en cualquier orden. Al hacerlo, los engranajes de la pared se unirán. Pulsa el botón rojo y la puerta del techo se abrirá. Monta en el ascensor y accede al piso siguiente activando la palanca. En el segundo piso verás otras tres palancas, pero acompañadas de un bloque móvil. Aquí, el orden en que muevas las palancas es importante. Contando la primera como la más cercana al ascensor y la tercera como la más alejada, el orden correcto es: **2, 3, 1, 2**. Ahora activa el interruptor. Al hacerlo, una de las plataformas elevadas caerá al suelo. Coloca el bloque móvil encima de esta plataforma. Mueve otra vez la tercera palanca y vuelve a pulsar el interruptor. La plataforma con el bloque subirá, el bloque caerá en la otra plataforma, y se abrirá la compuerta del techo. Sube al tercer piso con el ascensor. En este piso hay cuatro palancas y un bloque móvil. El sistema de engranajes es más complicado, así que atención. Fíjate en el gran engranaje con puntos rojos y un dibujo rosa que hay en una de las paredes, cerca de un bloque móvil. Mueve el bloque hasta este engranaje y colócalo delante. Súbete al bloque y utiliza Triángulo para empujar el engranaje contra la pared. Después empuja el bloque hasta la plataforma verde que hay en el suelo, en la pared de más allá. Coloca el bloque encima de la plataforma y déjalo ahí. Vamos con las palancas: hay una junto al ascensor con el que has subido, actívala. Y luego, mirando hacia el interruptor, activa la palanca de la izquierda. Pulsa el botón y uno de los engranajes del tubo inferior se conectará con los de la pared. Activa las dos palancas que quedan y vuelve a pulsar el botón. Esta vez, todo el mecanismo se pondrá en marcha y la compuerta del techo se abrirá. Sube al ascensor para llegar al cuarto piso. Aquí hay una puerta azul con un agujero, y otra puerta gris con varias luces apagadas encima. En el techo hay varias campanas de colores. Utiliza a Max para entrar por el agujero de la puerta azul y coge el **Martillo** y también el **trozo de Plano del Grinchicóptero.** Observa el cuadro de la pared: es un dibujo con campanas de colores, que indican el orden en el que el Grinch deberá hacer sonar las campanas para abrir la puerta gris. Vuelve a jugar con el Grinch, equípate con el Muelle Propulsor y usa las sombra de cada campana para orientar tu salto: debajo de cada una, salta con fuerza para hacer sonar las campanas. Tienes que hacerlo en el orden que indican estas en el cuadro, de izquierda a derecha (el orden es distinto en cada partida). Tras tocarlas todas se abrirá la puerta gris. Entra y coge otro **trozo del Plano del Grinchicóptero**. Acércate despacio al hombre de la campana en la cabeza y dale un martillazo. Asustado, cambiará la fecha del Reloj de la Torre sin querer. En lugar de 30, todo el mundo creerá que sólo faltan 3 días para la Navidad... Vuelve ahora al Monte Crumpit.









En el Monte Crumpit...

Aún no tienes trozos de plano suficientes para montar ningún nuevo artefacto, así que no hay nada que hacer aquí. Sin embargo, la otra vez que estuviste en el Bosque Who no tenías el Muelle Propulsor montado. Y ahora sí. ¿A qué estás esperando?



Bosque Who 2

Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Sabotear los cañones de nieve con pegamento •Meter colmenas en las chimeneas

Objetivos restantes:
•Babear los esquís del alcalde •Cambiar las velas de la tarta por fuegos artificiales •Romper los 750 regalos

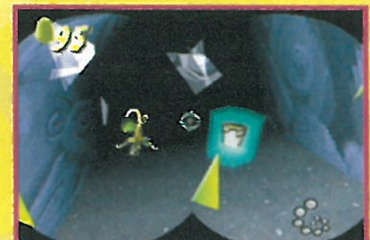




Ahora que tienes el Muelle Propulsor, no te costará mucho subir a los tejados de las casas, así que sigue metiendo panales de abeja en las chimeneas. Pasa de largo la primera casa (la única en la que ya has echado una colmena) y ve hasta el árbol con los panales. Dispara para que caiga uno y, antes de recogerlo, selecciona en el menú de artefactos el Muelle Propulsor (si lo seleccionas después de recoger el panal, puede que no te de tiempo a llegar a la casa). Ya sabes dónde está la siguiente casa, así que echa la colmena y sigue. En el área del enorme árbol hueco con el ascensor están todas las casas que te faltan. No obstante, los árboles de panales que hay aquí, están custodiados por monstruos amarillos que te golpean al acercarte. Ya sabes: en la pausa que el monstruo hace después de lanzar un golpe, acércate y échale el aliento para que se vaya. Después, echa los panales en las chimeneas de todas las casas.

Recuerda que, donde estaba el último árbol navideño que destruiste, subiendo por los palos, hay dos casas más (y también hay una casa sobre el árbol hueco, deberás subir con el panal en el ascensor y luego saltar sobre el tejado de la casa para echarlo por la chimenea). Cuando hayas completado este objetivo, verás en una secuencia de video que ya está abierto el tercer mundo del juego, el Vertedero de Whoville. Pero no vayas todavía, aún queda mucho por hacer aquí. También habrás visto en esa secuencia cómo los Who salían despavoridos de sus casas, atestadas de abejas. ¡Ahora todas las casas están abiertas! Deberás entrar en todas ellas en busca de regalos que romper y algunos objetos importantes. Gracias al Muelle Propulsor, podrás echar pegamento en el Cañón de Nieve, para cumplir otro objetivo. Este se encuentra subiendo por los palos y, arriba, a la izquierda. Pero primero necesitarás hacerte con el pegamento, claro. Éste está muy cerca: más allá del Cañón de Nieve, acércate al borde de la plataforma en la que estás y mira hacia abajo. Allí, antes del suelo, verás otra plataforma. Déjate caer en ella y rompe con un huevo podrido la pared de hielo que hay allí. Tras esa pared de hielo hallarás el **Pegamento.** Cógelo, vuelve arriba, súbete al tejado del Cañón de Nieve con la ayuda del Muelle Propulsor, y echa el Pegamento por el agujero con Triángulo. No te vayas todavía, porque tienes que entrar en todas las casas que se han abierto al salir despavoridos los Who. Lo malo es que, como has echado panales de abejas en todas las casas, ahora tendrás que vértelas con esas abejas en todas las casas. No te dejes ni una, ya que todas contienen algunos regalos, **trozos del Plano del Lanzababas**, y un objeto muy importante: la **Tarjeta del Funicular**. Está dentro de un cofre, en la segunda casa contándolas desde el principio del nivel. El cofre en cuestión está rodeado de abejas que no te dejarán acercarte. Para poder abrir el cofre, líbrate de las abejas. Y para eso, necesitas tu Pistola Lanzababas. O sea, tienes que ir al ordenador para montar la Pistola Lanzababas con todos los pedazos de plano que has encontrado en las demás casas.

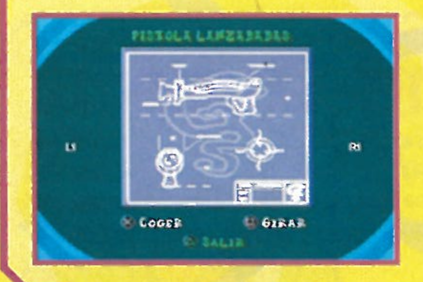






En el Monte Crumpit...

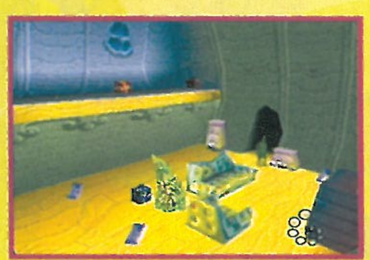
Recompon el Plano del Lanzababas cuanto antes y regresa de inmediato al Bosque Who. Sí, ahora está abierto también el Vertedero, pero por ahora no vayas allí. Ármate con la Pistola Lanzababas y entra en el Bosque, venga.













Bosque Who 3









Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Babear los esquís del alcalde

Objetivos restantes:
•Cambiar las velas de la tarta por fuegos artificiales
•Romper los 750 regalos

Lo dicho: con la Pistola Lanzababas, dirígete a la casa del baúl, la segunda desde donde comienza el nivel. Entra, sube a la plataforma en la que está el cofre y, desde una distancia prudencial, dispara un montón de babas a las abejas. Entonces, todas quedarán capturadas en una repugnante bola verde, y podrás darle un buen culetazo al cofre para romperlo. Así obtendrás la **Tarjeta del Funicular**. Tómala, ve al funicular, e inserta la tarjeta en la ranura correspondiente. Una cabina bajará y se abrirá. Entra para aparecer en el siguiente escenario. Aparecerás en un nuevo escenario, en lo alto de la montaña. Verás a un guardia vigilando la zona. Acércate a él despacio para que no te oiga, y échale el aliento para que se marche. Rompe los regalos (hay uno dentro de un bloque de hielo, tendrás que romper el hielo con un culetazo) y continúa por el único camino posible, a la derecha de donde empieza esta área. Pronto verás que puedes continuar por dos caminos distintos: por la derecha, rodeando una verja, donde verás a un niño; y por la izquierda, subiendo una cuesta. Ve primero por la derecha, y luego sube por una especie de puente de hielo que hay a la izquierda. Al final encontrarás un **Corazón de Piedra**. Cuando lo tengas, vuelve a bajar y continúa por la cuesta que dejaste antes a la izquierda. Verás varios regalos en el aire a los que no puedes acceder sin el Grinchicóptero. En el centro de esta zona hay una gran casa cercada, y dentro de la cerca merodea un perro guardián. A la derecha de la casa verás un pequeño área, donde hay un regalo dentro de un bloque de hielo. Para pasar a esta zona tendrás que esquivar las estalactitas de hielo que caen del arco de piedra superior. Ten cuidado (no es muy difícil). Rompe el hielo y, después, el regalo que había dentro. Regresa ahora adonde está la casa, y bordea la cerca esta vez por la izquierda. Al final del escenario, doblando una esquina a la izquierda, te encontrarás con otro guardia. Acaba con él y fíjate en la pared del fondo: hay un regalo dentro de un bloque de hielo y, detrás, un agujero en la roca por el que Max puede colarse. Lo de siempre: rompe el hielo y el regalo. Luego, llama a Max y haz que se introduzca por la abertura en la roca. Siendo Max, te encontrarás dentro de un pasillo subterráneo lleno de regalos. Rómpelos todos y recoge el **Plano del Grinchicóptero** que hay al final. ¿Ya lo tienes? Pues regresa, una vez más, a la cerca que rodea la casa. Salta dentro de la casa: el perro guardián no tardará en aparecer y atacarte. Para evitarlo, tendrás que disparar un huevo a las estalactitas de hielo que penden de una roca dentro de la cerca (a veces, el perro se coloca bajo el tejado de la casa, donde también hay estalactitas que hacer caer sobre él). El hielo caerá sobre el perro guardián, y tendrás quince segundos para acercarte a los esquís del alcalde y babearlos con el Lanzababas. Los **esquís del alcalde** están junto a la puerta de la casa, donde hay un cartel de "Prohibido Babas". Cuando hayas cumplido esa misión, utiliza a Max para dar otra vuelta por el escenario: cerca de la casa encontrarás otro **Plano del Grinchicóptero**. Si ya lo tienes, puedes marcharte de este nivel, porque por ahora no podrás hacer nada más aquí. ¡Ya puedes ir al Vertedero!





En el Monte Crumpit...

Nada que hacer. Directo a la tubería marrón, que es la entrada al Vertedero de Whoville.



Vertedero de Whoville 1

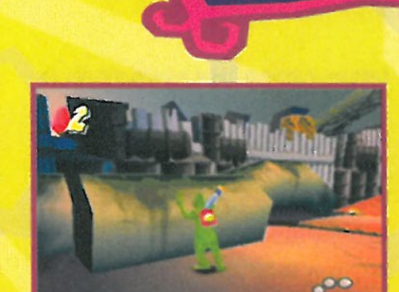




Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Robar comida de los pájaros •Alimentar al ordenador con piezas del robot •Infestar la casa del alcalde con ratas• Gas apestoso a la choza del Who Bris •Afeitar guardia del vertedero

Objetivos restantes:
•Desactivar planta energía
•Romper los 750 regalos

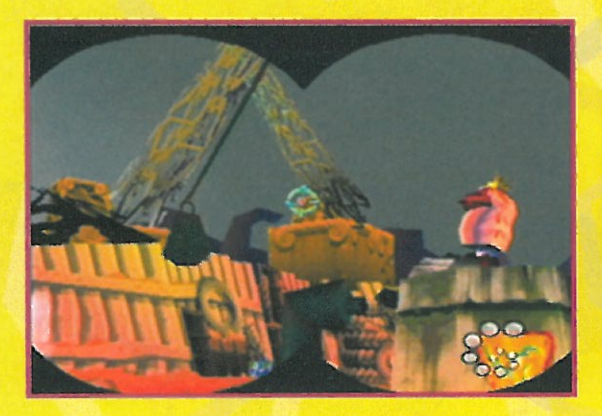
El Vertedero de Whoville parece ser el escenario preferido del Grinch, aunque a nosotros no nos ha gustado demasiado... Está lleno de tuberías de las que sale vapor que te quema, rayos que te electrocutan, robots que te atacan, guardias que no te permiten hacer casi nada... Pero bueno, ya vas conociendo al Grinch. El escenario en el que empiezas es algo así como el área central de este nivel. De aquí parten tres caminos: dos túneles cerrados por barreras eléctricas y un camino al que no puedes acceder por culpa del vapor de unos tubos. Por ahí encontrarás huevos de nitroglicerina, de color rojo, que sirven para acabar con los robots. Robar la comida a los pájaros es bastante fácil. Acércate a ellos cuando los veas en el suelo. Todos se asustarán, y se quedarán en el aire, volando en círculos. Apunta con tu Lanzahuevos Podridos al que veas con un pedazo de pizza en la boca y dispara. La pizza caerá y los pájaros huirán. Es fácil. En el escenario en el que te encuentras tan sólo hay dos grupos de pájaros, que te darán tus **primeros dos pedazos de pizza**. Las piezas de robot también son fáciles de conseguir: basta con disparar un huevo de nitroglicerina a los robots limpiadores que encuentres por ahí. En esta zona hay tres robots limpiadores, así que ya tendrás tres de las piezas que necesitas. Cuando consigas todo eso, vuelve al principio y mira a la derecha: encontrarás una palanca y un bloque de piedra. Si activas la palanca, la pesa de la grúa que hay en lo alto caerá. Fíjate en dónde cae dicha pesa y, después, mueve el bloque hasta ese punto. Vuelve a activar la palanca para que la pesa rompa el bloque, y conseguirás diez regalos. Ahora vamos con las tuberías de esta zona, que son las que deberás conectar para echar gas apestoso a la choza de Who Bris. Son dos, muy parecidas. La primera está a la izquierda de donde empiezas, protegida por un robot esférico que da vueltas a su alrededor. Destruye al robot y sube con un salto a la plataforma que había justo debajo. Encima de ti verás un tubo fino del que sale vapor. Salta con el Muelle Propulsor para colgarte de él, y gira con Cuadrado para que el tubo se desenrosque y se conecte con la tubería de al lado. Estas tuberías sólo se desenroscan girando en un sentido, así que, si estás girando y la tubería no



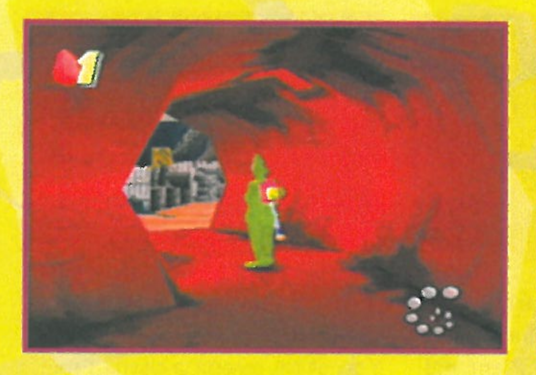


se mueve, cambia de dirección con Cuadrado + Triángulo, y gira en el otro sentido. La segunda tubería que deberás conectar, usando el mismo procedimiento, está a la derecha de la entrada al túnel azul. Cuando la hayas conectado, vuelve una vez más al principio. Delante de la grúa, hay una pequeña construcción con una especie de pegatina amarilla. Sobre ella vuela otro robot esférico. Destrúyelo y súbete a esta construcción de un salto. Da un culetazo allí, y caerás a una habitación subterránea. Encontrarás otra tubería que conectar, un **trozo del Plano del Pulpo Escalador** y un interruptor. Ese interruptor hace que se abran las barreras con electricidad de los dos túneles que has visto arriba. Pulsa el interruptor y tendrás 18 segundos para saltar con el Muelle Propulsor, saliendo por donde has entrado (te ayudará a orientarte la marca del suelo), y correr por cualquiera de los túneles hasta salir al escenario de más allá.

Iremos primero por el verde. Pulsa el interruptor, salta, corre al túnel y atraviésalo antes de que se acabe el tiempo. ¿Has llegado? Cárgate al robot que hay al entrar en este escenario para obtener una nueva pieza, y luego observa la zona: la construcción central, esta vez, tiene a un señor encima que nada más verte comenzará a darte patadas. Para eliminarle, dispara a la pesa que hay al lado del túnel rojo. Saldrá disparado con la pesa. Así, podrás entrar en la construcción, donde encontrarás un **trozo del Plano del Pulpo Escalador**, otra tubería para conectar, y el











interruptor que abre de nuevo el túnel verde para regresar por donde has venido. Al lado de la pesa que has usado para librarte del tipejo de antes, verás varias tuberías. Dispara un huevo a la tubería en forma de "T" que hay en el medio para conectarlas todas entre sí. Al lado de estas tuberías hallarás a otro grupo de pájaros: quítales el pedazo de pizza que tienen y, después, cárgate a los dos robots que trabajan más allá para obtener un par de piezas más. Después de eliminar a los dos robots, busca a un segundo grupo de pájaros, al fondo del escenario (donde un robot esférico vuela constantemente de un lado a otro). También encontrarás en esta zona una tubería como las que usas para entrar y salir por los escenarios, señalada por una flecha de neón de color verde. Ven aquí cuando consigas todas las piezas de robot, para completar la misión de alimentar al ordenador. Pero claro, aún no tienes todas las piezas. Por ahora no hay nada más que hacer aquí, sigue por el túnel rojo que hay junto a la entrada a esta área. Por allí llegarás a un nuevo escenario con plataformas en el aire sujetas por grúas. Verás a un montón de ratas en el suelo, y a la derecha, otro grupo de pájaros con un pedazo de deliciosa pizza. Al fondo verás unas enormes tuberías de color verdoso, y a la derecha, un túnel con una rejilla por el que no puedes entrar (tras la rejilla se puede ver un pedazo de plano). Hazte con la pizza de los pájaros, consigue un huevo de nitroglicerina y dispáralo contra la rejilla de ese túnel. Ésta se romperá y podrás coger el **trozo de Plano del Pulpo Escalador**. Este túnel es el conector del desagüe del alcalde Who. Lo que tienes que hacer ahora es infestar la casa del alcalde con ratas, y para ello, tira las plataformas de madera, disparándoles un huevo a cada una. Así, las ratas podrán llegar hasta el desagüe. Utiliza a Max para hacer esto, porque las ratas le seguirán (aparta al Grinch de su camino para que no se espanten, porque no querrán avanzar si él está cerca). Una vez que hayas llevado a todas las ratas hasta el desagüe y hayas cumplido esa misión, ve a las grandes tuberías verdosas de las que antes te hablábamos. ¿Ves la enorme pieza separada del centro? Pues colócate junto a ella y pulsa Triángulo para que el Grinch la agarre con fuerza. Empújala contra la pared, y se conectará con las otras tuberías. Después sal por donde has venido, por el túnel rojo, y continúa por el pasillo en el que está el robot esférico que vuela de un lado a otro. Acaba con él y avanza hasta el final, para acceder a otra nueva zona. Llegarás a un escenario con una casa al fondo y tres colchones suspendidos en el aire. Dispárales huevos para que caigan al suelo, y ten mucho cuidado, porque toda la zona está minada. Tienes que ir saltando de colchón en colchón con el Muelle Propulsor, hasta llegar a la casa del alcalde. Para hacerlo, tendrás que disparar babas al robot volador que hay sobre el primer colchón. ¡Tienes un minuto para llegar a la casa del alcalde! Fallarás unas cuantas veces antes de lograrlo. Al llegar a la zona del final, verás que puedes entrar en dos casas. Ve primero a la de la derecha, la más pequeña. Recoge el **trozo de Plano del Pulpo Escalador** que hay a la derecha y entra en la casita. Allí, a la izquierda, hay unas **Tijeras**. Cógelas, sal y ve a la casa más grande. Tras ella hallarás un **Corazón de Piedra** y un nuevo **trozo del Plano del Pulpo Escalador**. Toma ambas cosas y entra en la casa. Avanza con sigilo para no despertar al guardia, que duerme arriba. En el piso inferior puedes coger otro **Plano del Pulpo** y romper algunos regalos. Después de hacerlo, sube lentamente por las escaleras y acércate con sigilo a la cama en la que está el guardia. El Grinch hará el resto... Ahora podrás caminar libremente por la casa. Sal de ella y regresa por los colchones, rompiendo »













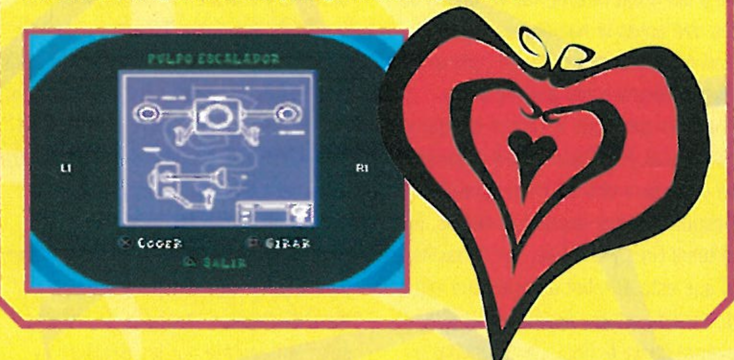
» los regalos que te hayan quedado por ahí. Regresa al escenario anterior, entra en la construcción subterránea para abrir el túnel verde, y vuelve al área principal (donde comienza el nivel). Una vez que estés en el primer área, tendrás que volver a pulsar el interruptor de la habitación subterránea para abrir los túneles. Esta vez irás por el azul (el único que te queda por atravesar). Aquí hay cuatro bandadas de pájaros. Justo donde empiezas, al acabar el túnel, está el primero grupo de pájaros, y una tubería. Quítales la pizza y usa el Muelle Propulsor para alcanzar la tubería. Conéctala y baja a la zona inferior. En el centro verás otra construcción, que da a otra habitación subterránea. A la derecha de esta construcción hay otro grupo de pájaros con un trozo de pizza y un robot que te otorgará otra de las piezas que necesitas. Sube a la construcción y rompe el techo para entrar. Coge el **trozo de Plano del Pulpo Escalador** y conecta la tubería que hay aquí. Ignora el interruptor por ahora, deberás activarlo para salir de esta zona más tarde. Sal de nuevo a la superficie y avanza hasta el fondo del escenario. Verás dos puertas metálicas cerradas, que son la entrada a la Central Eléctrica (aún no puedes pasar). A derecha e izquierda hay dos barreras de rayos que no te dejarán pasar. Junto a cada una de ellas hay otro grupo de pájaros a los que tienes que quitar la comida y un robot que destruir. A la derecha, hay un **trozo de Plano del Pulpo Escalador**. Como la barrera de la izquierda no te deja pasar para romper los regalos, rómpelos usando la Pistola Lanzahuevos Podridos. Y como la barrera de la derecha tampoco te deja llegar a la tubería que hay más allá, disparale un huevo para conectarla. Ésta es la novena tubería, y al conectarla, todas las tuberías del nivel dejarán de echar vapor. ¡Ya puedes pasar por el pasillo con cuatro tuberías del primer área! Si ya lo tienes todo, baja a la habitación subterránea para activar el interruptor y sal pitando por el túnel. Atraviesa el pasillo de las cuatro tuberías que antes echaban vapor. Nada más entrar encontrarás el **último trozo del Plano del Pulpo Escalador**. Sigue por el pasillo hasta el fondo y observa: aquí está el último robot, la última bandada de pájaros y la última tubería. Destruye al robot para obtener la última pieza. Quítales a los pájaros el último pedazo de pizza, con lo que completarás uno de los objetivos y se abrirá el cuarto nivel, el Lago Who. Y por último, conecta la tubería. Para conectar esta última tubería, verás que hay tres palancas y una válvula roja. Primero cierra la válvula. Activa ahora la palanca que hay debajo de la tubería por la que salía vapor. Hazlo y activa la palanca que está a la derecha de ésta. Después, activa la más alejada; y por último, otra vez, la primera palanca que has activado. Vuelve a abrir la válvula y ¡misión cumplida! Vuelve por donde has venido hasta el área principal, pero recuerda esta zona. Hay un escenario más allá de la verja que hay junto a la última tubería que has conectado. Deberás entrar ahí, con la ayuda del Muelle Propulsor, para conseguir una de las piezas del Trineo. En el área principal, usa el interruptor subterráneo para abrir los túneles, atraviesa el túnel verde y ve a la tubería con la flecha de neón que viste hace un rato. Acércate y pulsa Triángulo para darle al ordenador las piezas que necesitaba. El ordenador eructará. Vuelve al Monte Crumpit.





En el Monte Crumpit...

Usa el ordenador para montar el plano del Pulpo Escalador. Te costará un poco, porque consta de nada menos que nueve piezas. Cuando lo tengas montado, dirígete al Bosque Who.

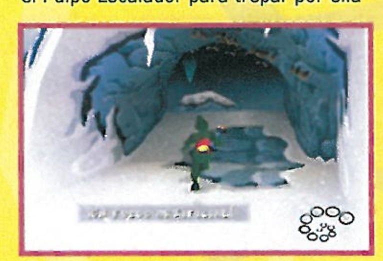


Bosque Who 4: centro cívico de la montaña blanca

Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Cambiar las velas de la tarta por fuegos artificiales

Objetivos restantes:
- Romper los 750 regalos

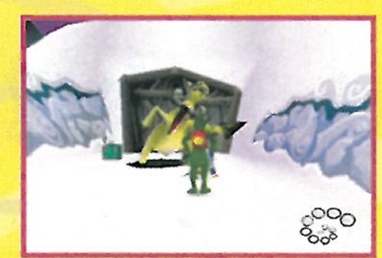
Ahora que tienes el Pulpo Escalador, avanza hasta el enorme área central de este nivel. Allí, a la izquierda, verás una pared de hielo. Usa el Pulpo Escalador para trepar por ella y entrarás en una cueva que atraviesa la montaña, donde hay varios regalos. Déjate caer cuando llegues al final y ve a la siguiente pared de hielo, que está al fondo a la derecha, cerca del funicular. Así llegarás a otra cueva, que pertenece a la zona denominada Centro Cívico de la Montaña Blanca. A la derecha hay una palanca. Si la activas, el puente que está sobre ti se colocará en su sitio y tendrás 40 segundos para subir por la pared de hielo que hay al lado y atravesar el puente (necesitarás una gran provisión de huevos). Cuando lo atravieses, mira hacia arriba: verás una ruleta pirotécnica. Dispara un huevo contra ella y ésta dejará caer un **cohete**. Cógelo y observa que, a la derecha, hay una palanca. Sirve para elevar de nuevo el puente y cruzar a la otra zona, pero no lo hagas aún. Ve por



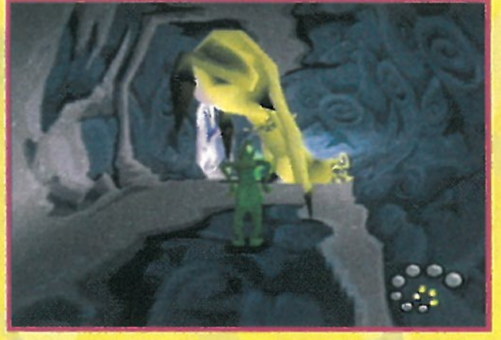














la izquierda, donde hay una puerta protegida por un monstruo amarillo. Acaba con él y usa a Max para entrar por el pequeño agujero de la puerta, para romper los regalos que hay en la gruta de más allá. Activa la palanca y cruza el puente rápidamente, antes de los 5 segundos de que dispones. Hay varias ruletas girando en el aire, y algunas están protegidas por hombres con pistolas de hielo. Dispara a las ruletas para coger los cohetes que te hacen falta, y evita a los guardias. Los **dos primeros cohetes** de esta zona están en la pared de la izquierda, al principio. Consíguelos y ve por la pared de la parte derecha del escenario. Justo enfrente del Centro Cívico, hay un pequeño valle con tres enormes bolas de nieve que ruedan de un lado a otro. En la pared del fondo hay otra ruleta. Dispara un huevo y ve a por el cohete esquivando las bolas de nieve. Después, regresa a la fachada del Centro Cívico y dispara a las dos ruletas de la parte superior. Ya tienes **dos cohetes más**. Sigue por la pared derecha, salta la verja de madera que rodea algunos árboles y regalos, y sube con el Muelle Propulsor a la primera cueva de la derecha (la que tiene una ruleta encima). Hazte con el **cohete** de esta ruleta y entra en la cueva. ¡Ve con cautela para no despertar a los murciélagos! Dentro verás que sólo puedes bajar por los puentes de hielo. Algunas partes de estos puentes se rompen, así que crúzalos sin pararte.

Baja por los puentes y plataformas, rompiendo los regalos que encuentres, hasta el fondo de esta cueva. Abajo del todo verás un bloque de hielo que contiene un trozo de plano. Sin embargo, este hielo es más duro que el de otros bloques, y no se rompe con un simple culetazo: dispara un huevo a la estalactita de roca que hay justo encima, en el techo, para que ésta caiga y roma el bloque. Coge el **trozo de Plano del Grinchicóptero** y avanza hacia el fondo del escenario, donde hay un nuevo bloque de hielo con un regalo dentro (éste sí se rompe con un culetazo). Necesitas continuar por las plataformas de arriba, y para ello, deberás hacer caer las dos estalactitas que hay en el techo de esta zona, que te servirán como enormes peldaños. Tíralas con el Lanzahuevos y usa el Muelle Propulsor para saltar de una a otra. Desde la segunda, a la derecha, verás **otro pedazo del Plano del Grinchicóptero**. Salta con el Muelle Propulsor para conseguirlo. Después, continúa por la plataforma de la izquierda y sube con el Pulpo Escalador por la pared de hielo (hay dos paredes de hielo, pero ambas conducen al mismo sitio). Una vez arriba, te las verás con un monstruo amarillo. Elimínalo y dispara un huevo contra la pared de hielo que se ve al fondo. Al romperse, dejará ver una salida al exterior de la cueva. Allí hay un guardia, cuidado con él. Acércate sigilosamente por su espalda y elimínalo con tu aliento. Cuando ya hayas acabado con el guardia, continua por los palos de la derecha hasta la cornisa del final, donde hay una nueva ruleta. Intenta no equivocarte saltando estos palos, porque tendrías que dar toda la vuelta y perderías mucho tiempo. Cuando llegues allí, recoge el **cohete** de esta última ruleta y rompe los regalos. Luego déjate caer por la cuesta de hielo y sigue por la cueva que hay justo debajo de ella. Un poco más arriba verás un monstruo amarillo que duerme. Acércate sigilosamente y elimínalo con tu aliento. Ahora ve hasta arriba y quita de en medio al guardia con tu aliento. Más allá, sobre dos plataformas elevadas, verás a dos bailarines tiroleses bailando. Dispara a sus cinturones para que retrocedan, hasta que se caigan. Luego, salta a las plataformas, recoge los **dos últimos cohetes** de las dos últimas ruletas y déjate caer. Abajo encontrarás a los tiroleses clavados boca abajo en el suelo: salta sobre ellos para conseguir regalos. Ahora que tienes los 10 cohetes, dirígete al Centro Cívico. Antes de entrar, deshazte del guardia de la puerta. Para hacerlo, dispara a las dos cuerdas que sostienen el cartel que hay encima suyo. El cartel caerá y el guardia perderá el conocimiento. Una vez dentro, usa Triángulo para cambiar las velas de la tarta por los cohetes. A continuación verás una secuencia de video, donde la tarta explotará dentro del edificio. ¡Misión cumplida! Vuelve al Monte Crumpit.

En el Monte Crumpit...

Ningún artefacto nuevo que construir. Tendrás que dirigirte en esta ocasión al Vertedero para completar un nuevo objetivo, ahora que tienes el Pulpo Escalador.





Vertedero de Whoville 2: central eléctrica



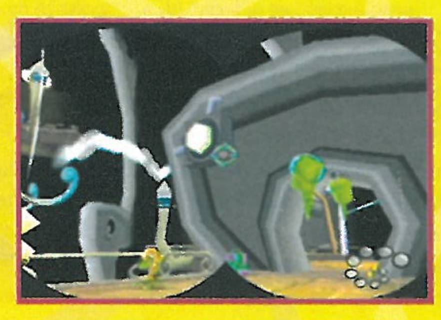


Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Desactivar planta energía

Objetivos restantes:
- Romper los 750 regalos

Ahora que tienes el Pulpo Escalador, vuelve donde estaban las enormes puertas metálicas de la Central Eléctrica, pasando por el túnel azul desde el primer área. Acércate a las puertas y, sin pisar el suelo electrificado, dispara babas a las cámaras de vigilancia que hay a ambos lados. Cuando las cámaras estén llenas de babas, el suelo ya no descargará electricidad, y podrás acercarte a las puertas. Usa el Pulpo Escalador para subir por ellas y accederás a la Central Eléctrica. Rompe los regalos que veas y avanza. Verás a un tipo que intentará atacarte, elimínalo con un poco de mal aliento y, más allá, un robot. También verás dos torres electrificadas. Puedes subir a la primera con la plataforma-ascensor que hay al lado (tendrás que soplar tres veces al interruptor de viento que hay allí), pero no lo hagas todavía. Primero, continúa hasta llegar al corredor del fondo, donde hay otro guardia. Esquívalo y utiliza a Max para entrar por el agujero del final, donde hay un **pedazo del Plano del Grinchicóptero**. Cuando lo tengas, vuelve a la primera torre electrificada, sube con la plataforma, y dispara al interruptor verde que tiene en lo alto. El cable que une ambas torres, dejará de estar electrificado. Cuélgate de él para deslizarte hasta la segunda torre. En la segunda torre tienes que hacer lo mismo, pero no te será tan fácil: hay un guardia. Esquívalo, dispara al interruptor, y ve hasta el final del siguiente cable para llegar a una zona elevada con un puente que conduce a otra zona a la izquierda. Donde estás, en la pared de la derecha, verás dos agujeros en la pared. En cada uno de estos agujeros hay un interruptor de color blanco al que sólo Max puede acceder. Al otro lado del puente, hay otro agujero con otro interruptor blanco. Y al fondo de donde estás, a la derecha, una barrera electrificada te impide continuar. Bajo esa barrera verás un interruptor rojo, al que también puede acceder Max. Utiliza al perro para pulsar el botón rojo (que se pondrá verde) y a continuación, pulsar antes de quince segundos los tres interruptores blancos (que ahora estarán rojos, y se volverán verdes al pulsarlos). Si lo consigues, la barrera electrificada se apagará, y el Grinch podrá atravesar la entrada al área siguiente. Jugando de nuevo con el Grinch, atraviesa la entrada que ha desactivado Max. Verás más torres como las de antes, más regalos y más guardias. Para subir a la primera torre, salta sobre un enorme tubo que sale de la pared (tiene un regalo encima) y, desde el extremo del tubo, vuelve a saltar a la plataforma de la torre. Rompe los regalos que hay aquí y observa que, esta vez, hay dos interruptores a los que disparar. Hazlo y, antes de colgarte del cable, dispara a los condensadores que obstruyen el paso (si no lo haces, no podrás pasar). Una vez que el cable esté libre de obstáculos, deslízate por él hasta la torre siguiente. Aquí, otro guardia te hará la vida imposible. Dispara a los dos nuevos interruptores y pasa por el cable para llegar a una plataforma similar a la del escenario anterior: otra puerta electrificada, otros cinco agujeros con interruptores blancos, y algunos regalos. Lo mismo de antes: con Max, pulsa el interruptor rojo para que los otros cinco se vuelvan rojos, y luego pulsa todos para que se tornen verdes antes de que terminen los veinte segundos. Al hacerlo, la entrada electrificada dejará pasar al Grinch. Coge el **trozo del Plano del Grinchicóptero** en la zona donde estás y, después, pasa por la entrada que ha desactivado Max. Continúa por el pasillo que verás para llegar a la siguiente zona. Te encontrarás en una

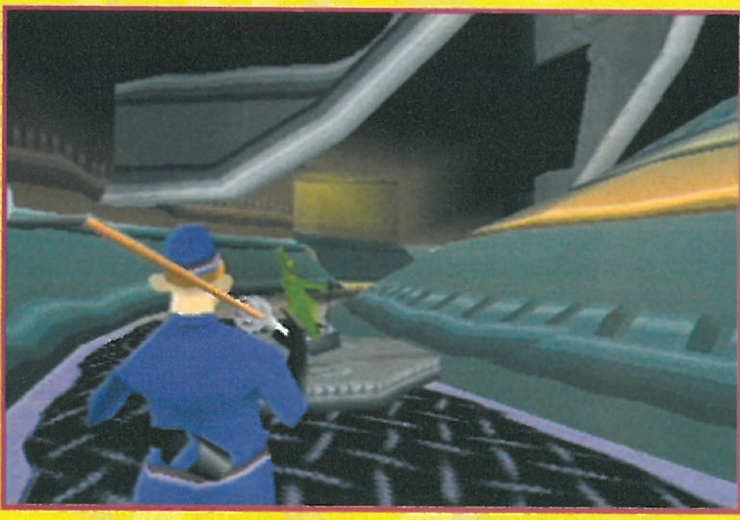




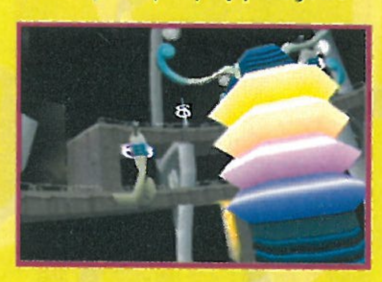






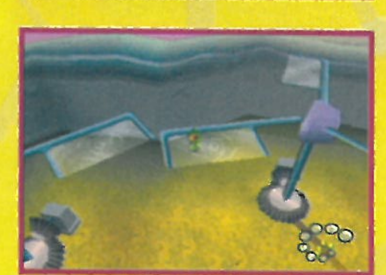


plataforma elevada, sobre una zona en la que giran tres extraños molinos. Abajo también hay un par de guardias y, a la derecha, una serie de bloques en forma de escalera. Puedes bajar de un salto, pero necesitarás esos bloques para volver a subir después. Elimina a los guardias para que no te molesten y, si quieres, a los robots que verás. Luego ve a los molinos y activa con tu aliento los interruptores de viento de cada uno. Las aspas de los molinos se elevarán. Sube por los bloques que mencionábamos antes, hasta la plataforma por la que entraste a esta zona. Ahora, desde arriba, podrás saltar a una de las aspas del molino más cercano. Desde ese molino, llegarás de un salto al siguiente; y después, al tercero. Una vez en el tercer molino, deja que las aspas giren 180º para acceder con un último salto a la plataforma que hay al fondo. Luego sigue por el pasillo que verás. Pronto darás con una nueva zona, con otro cable del que colgarte. Deslízate por él, atravesando el área electrificada que hay abajo (este cable es muy largo). Si quieres, puedes avanzar por el cable hasta el final, donde encontrarás una puerta cerrada. Para abrirla, necesitas desactivar el sistema de seguridad, que está abajo. Así pues, baja, recoge los regalos que hay aquí, y dispara un huevo al interruptor del generador central. Los rayos que rodean el generador, se apagarán; y la puerta de arriba, al final del cable, se abrirá. Sube hasta el cable del principio y luego atraviésalo hasta la puerta (tienes mucho tiempo para hacerlo, pero recuerda que el cable es muy largo, así que date prisa). Entra en el edificio. Ahora te encuentras en el edificio del generador. Alrededor del generador hay un pasillo circular, con muchos huevos para recoger, un guardia, una palanca, huevos de nitroglicerina y un **pedazo de plano** metido en una especie de bola de electricidad. Avanza por la izquierda, elimina al robot volador que encontrarás, y sigue hasta dar con la zona en la que están el guardia y la palanca. Verás que aquí el suelo es metálico: si el guardia te ve, descargará electricidad con su bastón en el suelo y te electrocutará. Puedes pasar de dos formas: o bien saltando con el Muelle Propulsor lo más lejos posible y, después, dando un salto normal hasta salir del suelo metálico; o bien, disparando babas al guardia y pasando muy rápido para que no pueda electrocutarte. De una forma o de otra, necesitas llegar hasta la palanca. Cuando lo consigas, acciónala para subir al primer piso. Aquí hay un guardia a la derecha y, tras él, unos bloques por los que subir. A la izquierda hay una barrera electrificada que te impide el paso. Recoge los huevos y ve por la derecha hacia el guardia. Pasa por el suelo metálico como has hecho antes y sube por los bloques utilizando el Pulpo Escalador. Arriba del todo hay dos cámaras de video vigilando un pasillo: cúbrelas con babas y podrás pasar hasta ver un enorme interruptor verde. Dispárale un huevo y el primer generador se parará (son un total de cuatro). Desde donde estás, apunta a la izquierda, a lo lejos: allí hay otro interruptor, que sirve para desactivar la Línea de Energía (la barrera electrificada que antes te impedía el paso por la izquierda). Regresa ahora por donde has venido hasta donde está el último guardia que has visto, y entonces verás que ya puedes continuar todo recto, ahora que no hay barrera eléctrica. Este pasillo te llevará hasta una plataforma móvil. Súbete a ella, baja al llegar al final, y camina hasta ver un cable electrificado. Necesitas quitarle la corriente eléctrica para poder colgarte de él y acceder así a la zona siguiente. Dispara al interruptor que hay tras la columna de la izquierda. Ya podrás colgarte del cable y pasar a la plataforma siguiente. Aquí hay una especie de pared electrificada intermitente, algunos huevos normales, y un huevo rojo. La pared electrificada se compone de seis paneles distintos. Para subir por ella, necesitarás escupir babas a dos paneles (uno encima de otro) y subir rápidamente con el Pulpo Escalador antes de que las babas se sequen y te electrocutes. Una vez arriba, dispara al robot volador y repite la operación con la siguiente pared de paneles electrificados. Así »

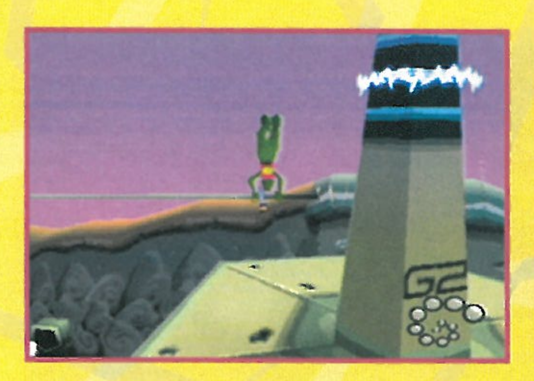
















» conseguirás llegar arriba del todo, donde hay otra entrada vigilada por dos cámaras. Dispárales babas para pasar. En la pared, arriba, encima de la segunda cámara, hay otro interruptor, pero no le dispares todavía. También verás aquí (donde está la primera cámara) un cable por el que puedes pasar a otra plataforma, pero una barrera electrificada te impediría continuar por allí, así que deja este cable por ahora. En lugar de eso, sube por la pared metálica que tienes enfrente, con el Pulpo Escalador. Arriba del todo te encontrarás con otro guardia y otra zona de suelo metálico. Pero esta zona es más grande que las anteriores, por lo que tendrás que cambiar de técnica, ya que no te daría tiempo a pasar con los métodos descritos antes. Tienes que dispararle babas al guardia, acercárte a él y echárle el aliento cuando empiece a despertar. Entonces, se irá y podrás caminar tranquilo hasta el final. Otro cable electrificado. Dispara al interruptor que hay en la columna de la izquierda para desactivar la corriente, cuélgate, y ve por el cable hasta el otro lado. Aquí hay otro interruptor: dispárale y se apagará el segundo Generador de Energía. Luego, repite el procedimiento de antes con el guardia que hay aquí. Pasa por el suelo metálico hasta la plataforma móvil del fondo y, desde ella, salta a la plataforma de más allá. Una vez más, te encontrarás con una pared de seis paneles electrificados, además de un robot volador y un montón de huevos. Ya sabes lo que hay que hacer, ¿verdad? Pues sube, acaba con el robot volador que encontrarás, rompe los regalos y recoge el **trozo de Plano del Grinchicóptero** que hay aquí. También verás, un poco lejos y a la izquierda, otro interruptor: dispárale y se apagará el tercer Generador de Energía. ¿Ya lo has hecho? Pues regresa hasta el interruptor que has dejado antes sin pulsar y dispárale. Se desactivará la última barrera electrificada que te hemos mencionado antes: pasa por el cable, atraviesa la puerta que antes estaba electrificada, dispara babas a las cámaras y acaba con el guardia. Al fondo de esta zona está el interruptor del cuarto Generador de Energía. Dispárale y el Generador se apagará completamente. ¡Objetivo cumplido! Después de la secuencia de video, aparecerás fuera del edificio. Vuelve a entrar y recoge **el trozo de Plano del Grinchicóptero**, que ya no estará dentro de una bola electrificada. También encontrarás aquí, junto a la entrada, un tubo que sirve como atajo para volver directamente al Vertedero (evitándote recorrer todo el nivel hacia atrás, lo que te llevaría mucho tiempo). Así pues, si no te han quedado regalos que romper en este edificio, utiliza este atajo para regresar de nuevo al Vertedero. Y una vez que estés en el primer área del Vertedero, vuelve al Monte Crumpit por la tubería de siempre (es la que está justo al lado de la tubería-atajo por la que acabas de llegar hasta aquí).

En el Monte Crumpit...

Tampoco esta vez tienes ningún artefacto nuevo que montar. Sería genial tener ya todos los trozos del Plano del Grinchicóptero, pero todavía faltan unos cuantos... ¿Y sabes dónde están? Pues justamente, en el nivel que te queda por visitar, el más bonito de todos. ¡Bienvenido al Lago Who!



Lago Who 1



Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Sabotear tiendas de campaña
- Cardos en pantalones scouts
- Hacer agujeros en las canoas

Objetivos restantes:
- Modificar el móvil marino
- Enganchar la cama del alcalde a la lancha motora
- Romper los 1000 regalos

El Lago Who es un nivel realmente simpático. La música es genial, los scouts son muy graciosos, las secciones de plataformas son muy difíciles y las misiones son muy originales. Nada como un poco de sol, agua y aire puro para divertirse, ¿verdad? Sólo deberás tener especial cuidado con una cosa: ¡ni se te ocurra pisar el agua! Una leve caricia a la orilla de la playa, y el Grinch se ahogará sin remedio. Sal por la abertura en la roca, con cuidado de no ser descubierto por los murciélagos, y verás a un niño scout a la izquierda. Estos niños se dedican principalmente a dispararte con sus tirachinas, así que ten cuidado. Para acabar con ellos, dispárales un huevo: soltarán un regalo, y se irán corriendo. Sube por la pared que hay donde estaba este niño, con la inestimable ayuda del Pulpo Escalador. Una vez arriba, encontrarás



un tendedero a la izquierda con dos Pantalones colgados, además de algunos regalos. A la derecha hay una cuerda con la que podrás llegar hasta otra plataforma más alejada. En el centro de esta zona también hay un puente, por el que llegarás a las dos primeras tiendas de campaña. Rompe los regalos y deja por ahora los Pantalones (todavía no tienes los Cardos que necesitas). Ve a las tiendas







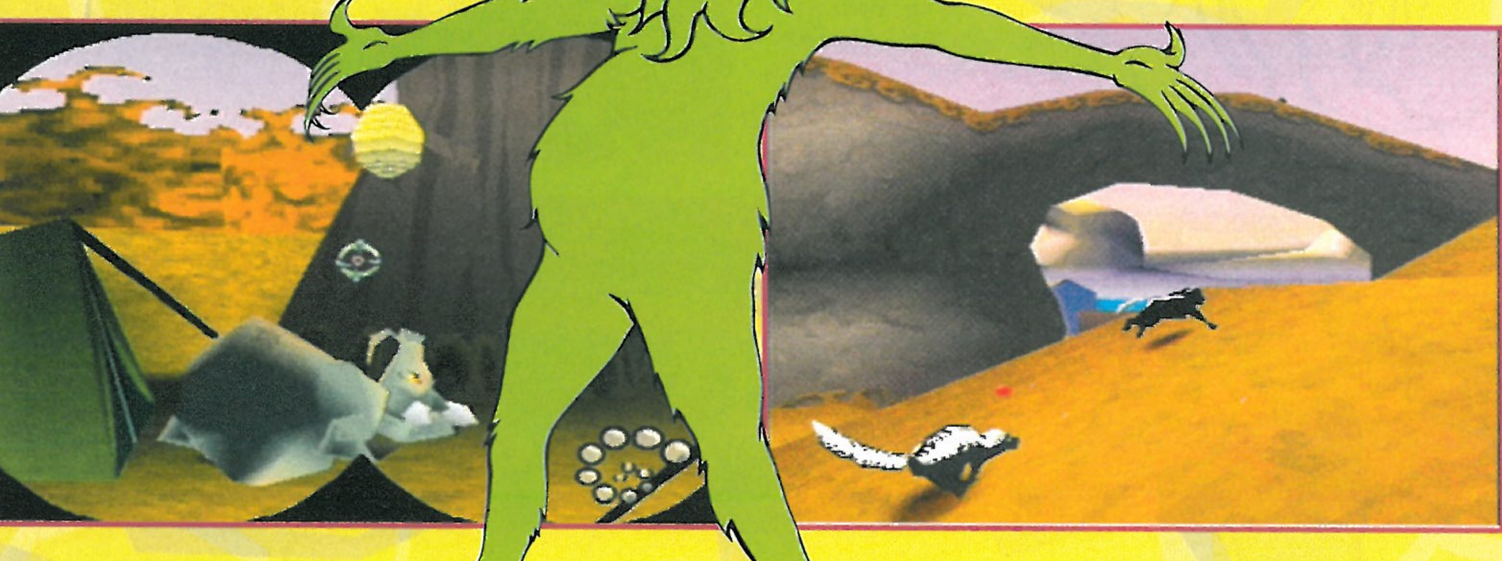




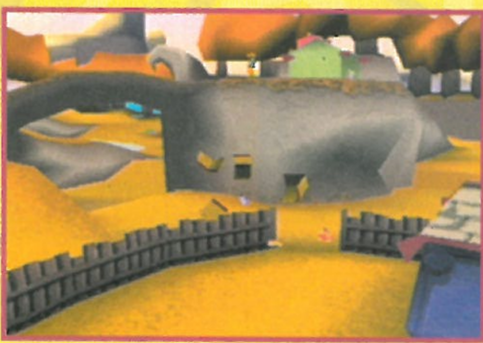


de campaña y acércate con sigilo para no despertar a la bestia que hay entre ellas. Dispara a la colmena de abejas que hay sobre el monstruo: ésta caerá, y entonces la bestia se la comerá y se irá. Ahora ya podrás moverte con libertad. Salta sobre las dos tiendas de campaña para sabotearlas y recoge el **trozo del Plano del Móvil Marino**. Luego, retrocede por el puente hasta la zona de antes y utiliza la cuerda para llegar a la plataforma siguiente (necesitarás el Muelle Propulsor para alcanzarla). En esta zona hallarás otra tienda de campaña que sabotear y **otro pedazo de Plano del Móvil Marino**. Regresa por la cuerda hasta el principio del nivel, donde estaba el niño scout. Ahora, en lugar de seguir por la pared escalable de la izquierda, ve hacia la derecha: otra tienda de campaña, otros tres Pantalones a los que todavía no podrás hacer nada, y un par de regalos que romper. Cuando estés listo, sigue. Ahora tienes dos opciones para continuar: por el camino que se abre justo a la derecha de la pared por la que escalaste antes; o el puente que hay todavía más a la derecha. Ve primero por el camino, bordeando la pared que has escalado, para dar con una tienda de campaña a la izquierda.

Más allá verás otra, y junto a ella, un **trozo de Plano del Móvil Marino.** Pero atención: también encontrarás aquí un pequeño animal lleno de púas —¿un erizo?—, al que deberás disparar. El pobre bichejo soltará un montón de púas y se irá corriendo. Recoge esas **púas**, porque son los **Cardos** que necesitas para los Pantalones de los scout. ¿Los tienes? Bien, pues continúa rodeando la verja de cuerda que verás, para dar con una nueva tienda de campaña. Sabotéala y rompe los regalos. Luego baja a la zona donde se ve a otro niño scout. A su lado hay un tendedero con tres pantalones: dispara los Cardos contra los pantalones y líbrate del niño. Ahora verás muy cerca una plataforma elevada, sobre la que hay otra tienda de campaña, y un bloque de piedra. Acerca el bloque a la zona elevada y después súbete a él. Desde ahí, con el Muelle Propulsor, llegarás a lo más alto y podrás sabotear la tienda de campaña de arriba. Recoge el **pedazo de Plano del Móvil Marino** que hay junto a ella y baja otra vez. Sigue ahora por la cuesta que hay más allá del último tendedero con pantalones que has visto (donde has utilizado los Cardos). Rompe los regalos y avanza para dar con un puente de madera enorme que conduce a una especie de fortaleza. A la izquierda de este puente hay una tienda de campaña y una caseta de madera. Sabotea la tienda y elimina al bichejo que anda por ahí para conseguir unos cuantos Cardos. Puedes acercarte a la caseta de madera y pulsar Triángulo para entrar, aunque por ahora no te servirá de nada. Esta caseta sirve para cambiarse de ropa, pero primero necesitas encontrar un disfraz (una vez que lo tengas, podrás atravesar el enorme puente de madera y entrar en el edificio del final). Ahora, en lugar de volver por la cuesta por la que has venido, sigue por abajo. Yendo por aquí, darás con varios regalos y un **pedazo de Plano del Móvil Marino**. Verás otro tendedero con dos pantalones más: dispárales los Cardos. Un poco más allá está la última Tienda de Campaña. Un culetazo y ¡objetivo cumplido! Sigue por debajo del arco de roca y sube por la pequeña cuesta de la derecha. **Otro pedazo de Plano del Móvil Marino**. Ahora, si avanzas, verás que te encuentras de nuevo donde está el bloque de piedra y la zona elevada de antes. Ya no te queda nada que hacer por aquí, así que regresa al principio del nivel. Ahora sólo te queda un camino por el que seguir: el estrecho puente de madera que hay frente a la salida del principio del nivel. Pero antes de seguir por ahí, hazte con los Cardos que necesites para los Pantalones que hayas dejado hasta ahora (es fácil saber cuáles tienen Cardos y cuáles no, porque los Cardos quedan marcados). Así acabarás con la segunda misión de este nivel.Al principio del pequeño puente de madera hay un nuevo pedazo de Plano »









» del Móvil Marino. Tómalo y continúa hasta llegar a la zona siguiente. Aquí hay otro extraño animal con Cardos, que te vendrán bien si no has acabado todavía con los Pantalones. Elimínalo y sube por las ramas de la pared de la izquierda hasta arriba del todo (te costará un poco conseguirlo). Una vez arriba, rodea la construcción central rompiendo todos los regalos y sube al tejado con la ayuda del Muelle Propulsor. En el tejado hallarás un **nuevo trozo del Plano del Móvil Marino** y más regalos. También hay un regalo en el aire al que no podrás llegar de ninguna forma, porque te hará falta el Grinchicóptero para volar hasta allí (y hay otro regalo para el Grinchicóptero cerca de la repisa inferior, al que tampoco llegarás ahora). Sin bajar del tejado, salta y métete por la chimenea. Aparecerás dentro de la cabaña, donde verás a un tipo comiendo: acércate a él y échale el aliento. Se enfadará bastante y comenzará a dispararte con un tirachinas sin cesar. No te preocupes, porque aunque acabe con tu vida, volverás a pelear con él inmediatamente, sin necesidad de repetirlo todo desde el principio del nivel. ¿Cómo se puede acabar con él? Es cuestión de ritmo: él dispara tres chinas, y luego recarga. Así que, después de tres de sus disparos (no pares de correr para esquivarlos), acércate y échale el aliento. Mientras intenta recobrar el conocimiento, salta con un culetazo sobre él para quitarle una prenda de vestir. Cuando lo hayas hecho dos veces, ya tendrás el sombrero y la chaqueta, pero el malo se enfadará de verdad. Ahora te embestirá con la cabeza y te disparará con el tirachinas alternativamente. Ya de nada servirán tus armas, aliento o gamberradas, porque nada será capaz de pararle. Para conseguir la tercera y última prenda necesitarás recurrir al escenario: fíjate bien en la pared, porque en dos de las columnas hay dos cabezas de reno. Tienes que colocarte debajo de cualquiera de ellas, y esperar a que el malo venga a embestirte. Entonces, justo antes de que te dé, salta. Tu enemigo se dará un cabezazo contra la pared y la cabeza de reno le caerá encima, dejándole inconsciente. ¡Y ya tendrás todo el disfraz de scout! Coge la tercera prenda y sal por la chimenea. Vuelve al gran puente de madera, donde estaba aquella especie de fortaleza. Entra en la pequeña caseta de madera que hay justo antes para cambiarte de ropa (en esta zona, en el aire, verás muchos regalos que sólo se pueden romper con el Grinchicóptero). Una vez disfrazado, el guardia del final del puente te dejará pasar. La puerta se abrirá, y accederás a la Orilla Norte del Lago Who (Whoorilla Norte). Una vez cruzado el puente, estarás en el lago Whoorilla Norte, otro escenario enorme. Nada más entrar en esta zona, verás que puedes tomar tres rutas distintas: por la derecha, por el centro y por la izquierda. Si vas por la derecha, encontrarás una cabaña cercada por una valla de madera y un hombre en la puerta que no te dejará entrar. Enfrente de este hombre hay un contenedor de madera. No puedes hacer nada aquí, por ahora. Y lo mismo sucede con el camino de la izquierda, donde sólo encontrarás unos cuantos regalos que romper. Toma pues la ruta del centro para continuar. Como el Grinch va disfrazado, no dispone de sus armas habituales, así que es mejor que no te metas en problemas. Huye de los renos y de las abejas. Los niños, esta vez, no te harán nada porque no te reconocen. Al final de la cuesta del centro hay una caseta verde. A la derecha de esta caseta hay un bloque de piedra. Empújalo hacia fuera para hacerlo caer, con lo que conseguirás romper el contenedor de madera que has visto antes. El contenedor liberará un **trozo de Plano del Móvil Marino**. Vuelve a la caseta verde y bordéala. Tras ella encontrarás un camión y otro bloque de piedra. Acerca el bloque al camión para











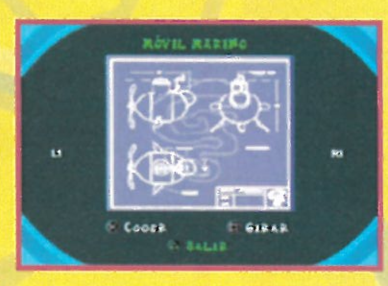


acceder a las primeras dos canoas de scout. Aún no puedes agujerearlas, pero recuerda dónde están. Ve por el camino que hay abajo, sobre el que pasa la cuesta que has tomado antes. A la izquierda está el lago. Sigue la orilla por la izquierda y, al final, verás una serie de montículos en el agua y varios regalos difíciles de romper. Salta de montículo en montículo y alcanza la cornisa del final para recoger el **trozo de Plano del Móvil Marino**. Sigue la orilla del lago por la derecha. Verás dos canoas en el agua. Arrástralas hasta la orilla colgándote de las manivelas que las sujetan y girando con Cuadrado para enrollar la cuerda. De todos modos, aún no puedes taladrar las canoas. Al final de la orilla verás otro contenedor de madera. Para romperlo, como antes, tendrás que lanzar sobre él el bloque de piedra que hay más arriba. Sube a esa zona (donde encontrarás otra caseta verde) y tira el bloque para destruir el contenedor. Así obtendrás un nuevo **trozo de Plano del Móvil Marino**. Vuelve arriba, a la última caseta verde. Tras ella encontrarás otra canoa y un nuevo **trozo de Plano del Móvil Marino**. Recuerda dónde está la canoa y acércate a la entrada de la casa. Verás que la puerta tiene un agujero por el que puede entrar Max. Pero no entres todavía. Antes de entrar con Max en esta caseta, sube al montículo que hay enfrente de la orilla. Allí verás dos ramas que salen de la pared. Sube por ellas a la zona de arriba y accederás a un subjuego en el que tendrás que recuperar todos los regalos que ha robado el castor. Para recuperarlos salta encima del castor cuando esté parado y recoge los regalos. Una vez que hayas recuperado todos los regalos, sube a la caseta rosa que hay un poco más arriba. Entra en esta caseta para recoger otro **trozo de Plano del Móvil Marino**, un **Taladro** (ya puedes agujerear las canoas) y unos cuantos regalos. Fuera de la casa, a la derecha, encontrarás un **Cacareo Super Sónico Aterrador**. Para manejarlo salta sobre el muelle que hay detrás. Al hacerlo, el pájaro que hay posado en la última de las ramas de la izquierda saldrá volando. Tendrás 8 segundos para saltar de rama en rama hasta llegar a la plataforma del final (en ese tiempo el pájaro volverá a su rama y no te dejará colgarte de ella). En la plataforma del final hallarás un nuevo **trozo de Plano del Móvil Marino** y algunos regalos. Después vuelve a la caseta azul con el agujero en la puerta. Llama a Max para entrar (si el mosquito que hay en esta zona molesta demasiado al Grinch, colócale junto a una de las lámparas anti-mosquitos que hay por ahí). Cuando Max se introduzca en la caseta, se le caerán unos botes de pintura encima y adoptará el aspecto de una mofeta. Rompe el regalo, recoge el **trozo de Plano del Móvil Marino** y sal de la caseta. Max parece una mofeta. Y casualmente, hay una mofeta de verdad paseando por ahí. Ve con Max a buscarla. La pobre mofeta real, se enamorará de Max, y le seguirá a todas partes. Llévala hasta donde está el hombre de la caseta cercada que no te dejaba entrar al principio. El guardia se asustará y saldrá corriendo. Entra en la cerca con el Grinch. Dentro del cercado hay un **Corazón de Piedra**, tres canoas para taladrar —tendrás que sacar una de ellas a la orilla—, y un **último trozo de Plano del Móvil Marino**. A la derecha de la caseta cercada hay otras dos canoas, en la orilla. También hay una pared rocosa con ramas de las que el Grinch puede colgarse. Al fondo está la puerta que da acceso al siguiente escenario, pero no entres aún. Sube antes por las ramas de la pared para romper el regalo del final. Al llegar al último palo, agujerea las canoas de los scouts que hayas dejado por ahí para cumplir tu objetivo. Una vez hecho, verás una secuencia de video. En este nivel no queda nada más por hacer. Así que dírigete ahora a la zona del principio para entrar una vez más en el Monte Crumpit.



En el Monte Crumpit...

Monta tan rápido como puedas el Plano del Móvil Marino con la ayuda de tu súper ordenador, te costará muchísimo, porque son 16 minúsculos trozos de plano y regresa otra vez al Lago Who. Nada más entrar en el Lago Who, verás que sobre el agua de la cueva en donde empiezas, hay un submarino. Acércate a él y pulsa Triángulo para montar. ¡Bienvenido a las profundidades marinas!







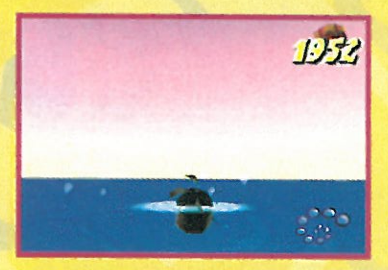
Lago Who 2: mundo submarino



Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Modificar el móvil marino

Objetivos restantes:
- Enganchar la cama del alcalde a la lancha motora
- Romper los 1000 regalos



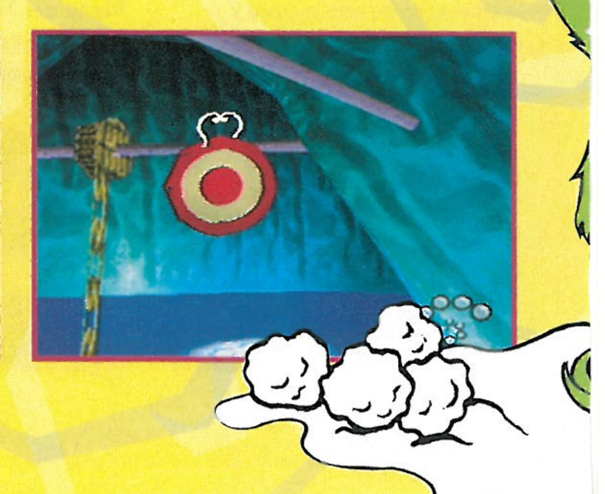


El Móvil Submarino del Grinch es fantástico, pero lamentablemente, sólo sirve para el subnivel acuático del Lago Who. Acostúmbrate a su manejo cuanto antes, porque deberás conducir realmente bien este trasto para conseguir ganar la carrera que van a proponerte. En la superficie, puedes usar Círculo para saltar. X es el botón ideal para explorar, ya que con él, avanzas despacio y si chocas no te pasará nada. En cambio, con Cuadrado avanzarás más rápido, y todos los golpes que te des te restarán energía. Siempre que puedas, avanza con X. Nada más entrar en este subnivel, un extraño bicho verde te retará a conseguir 10 perlas en menos de 50 segundos. Las perlas se encuentran rodeando el escenario, y la forma más fácil de conseguirlas es utilizando el botón Cuadrado intermitentemente. Si lo consigues, el extraño bicho verde te regalará su **tuba**, que en realidad es **una de las piezas del Trineo**, la primera de las cinco que necesitas para completar el vehículo. En este escenario hay dos zonas secretas a las que puedes acceder golpeando la pared con el Móvil Marino. Las zonas están a la derecha y a la izquierda de donde empiezas, y las paredes que tienes que golpear son de color rosa, no te costará encontrarlas. En la zona de la derecha hay una especie de campana transparente con una pieza dentro. Sube a la superficie y verás una diana roja y blanca. Salta con Círculo para alcanzar el regalo que hay en el aire y, después, salta otra vez para dar a la diana. Entonces la cadena subirá, elevando la campana y dejando la pieza al descubierto durante 10 segundos. Sumérgete con Círculo y baja tan rápido como puedas para recoger la pieza antes de que se acabe el tiempo. Es la **primera pieza** de las cinco que necesitas para completar tu **Móvil Marino** (la misión que realizarás en este subnivel). Cuando te apetezca, sube a la superficie de este escenario para dar con más regalos. Deberás saltar con Círculo para romperlos en el aire. El secreto para calcular bien los saltos es fijarse en la sombra que éstos proyectan sobre el agua. En cuanto a los regalos que hay en el fondo del mar, protegidos por algas, no se pueden romper. Para alcanzarlos, necesitarás la ayuda de las vacas marinas que hay por ahí. Golpea a estas vacas para que se muevan y coman las algas que retienen tus regalos. Cuando ya no haya algas, podrás romperlos. En medio del escenario hay una **pieza escondida** detrás de una algas. Golpea a la vaca que hay allí para que se coma la algas y recoge la pieza, la segunda de las piezas que necesitas para transformar el Móvil Marino. Luego ve ahora a la zona secreta de la izquierda. Dentro hallarás un barco hundido con un regalo. Sube a la superficie y golpea la estalactita de hielo del techo para que caiga sobre el barco y revele la **tercera pieza** que necesitas. Para obtener las **dos últimas piezas** tendrás que capturar a los dos pececillos brillantes que nadan por el escenario a toda velocidad. Te costará un poco, porque nadan realmente deprisa y se meten por todos los arcos y agujeros estrechos. Usa Cuadrado para ir deprisa e intenta adelantarte a sus movimientos para acortar distancias. Al capturar al segundo pez, la última de las cinco piezas que necesitas para transformar el Móvil Marino, habrás completado la misión y verás una secuencia de video. ¡Se acaba de abrir una nueva puerta en el Monte Crumpit! Es la puerta de la habitación en la que está el Trineo que el Grinch quiere construir para robar la Navidad a los Who. Hay dos **trozos de Plano del Grinchicóptero en este escenario**: uno en el fondo del mar, a la derecha de donde comienzas; y otro al fondo del escenario, aunque sólo podrás verlo ascendiendo hasta la superficie, porque está en una zona elevada. Consíguelos y, si ya has transformado el Móvil Marino, márchate de este subnivel.

Al igual que entraste al Mundo Submarino por el Lago Who, ahora saldrás también al Lago Who. Pero no te vayas todavía al Monte Crumpit, porque vamos a continuar un poco más en el Lago, ¿vale?









Lago Who 3: la calle de la casa del alcalde





Objetivos que puedes cumplir ahora:
•(Ninguno)

Objetivos restantes:
•Enganchar la cama del alcalde a la lancha motora
•Romper los 1000 regalos

Avanza un poco. El segundo scout que veas, el que está enfrente del primer puente, te propondrá un juego. Tienes que disparar a 10 cuervos en 15 segundos. Si lo consigues, te dará su **GPS**, la **segunda pieza** que necesitas para construir el **Trineo**. Te costará bastante acabar con los 10 pájaros en ese tiempo, y gastarás un montón de huevos en cada intento, así que ármate de paciencia. Cuando tengas el GPS, ve por el puente a la Orilla Norte y, desde allí, por la puerta al tercer área del Lago Who (la Calle de la Casa del Alcalde). Recuerda que la puerta a ésta última área está junto al montículo circular en el que había un montón de palos para subir hasta un regalo. No olvides disfrazarte, porque con el aspecto de Grinch no podrás pasar de un área a otra. Una vez en la Calle de la Casa del Alcalde, mira a la derecha para ver una caseta en la que podrás quitarte el disfraz. Un poco más allá hay un mecanismo con un tronco y una manivela. También hay un guardia scout al lado del tronco. Usarás el mecanismo más tarde, así que olvídalo de momento.

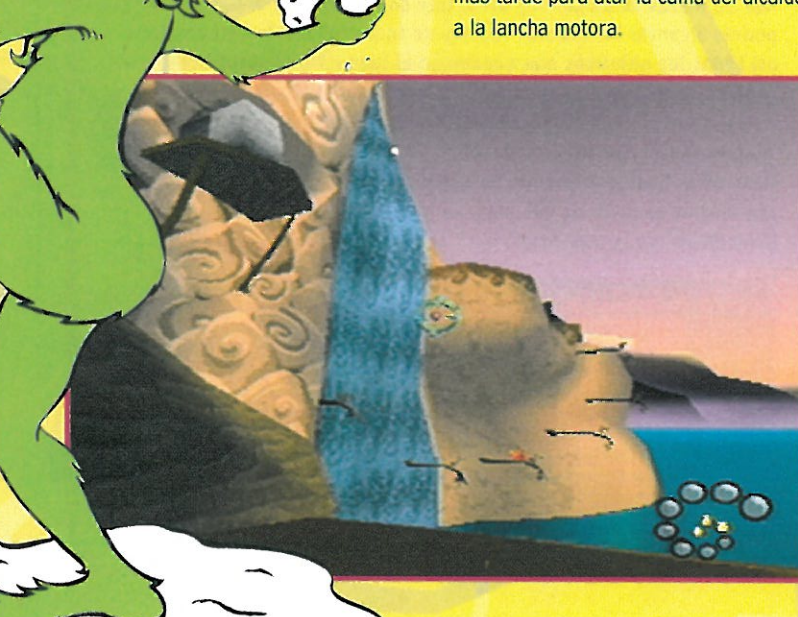
A la derecha del tronco y la manivela, junto a la orilla, hay una polea con una barca y una plataforma elevada. Sube con el Muelle Propulsor hasta la plataforma para que tu peso eleve un poco la barca. Una vez arriba, llama a Max y utilízalo para recoger la **Cuerda** que había bajo la barca que se ha elevado. Es la Cuerda que necesitarás más tarde para atar la cama del alcalde a la lancha motora.

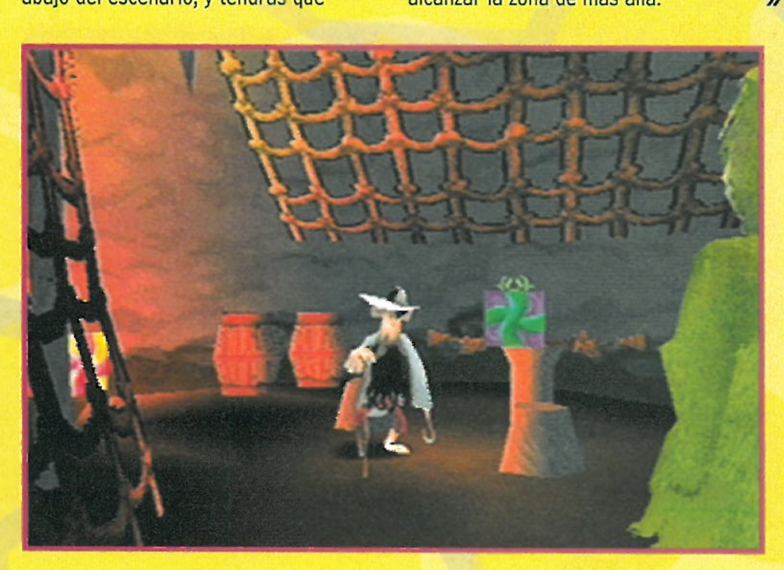
Sigue avanzando y verás, debajo de la casa del alcalde, un pequeño embarcadero. Allí hay un guardia y una lancha motora en el agua. Esa es la lancha a la que deberás atar la cama del alcalde después. Para subir hasta la casa del alcalde, avanza hasta la catarata del fondo y mira a la pared de la izquierda. Hay una roca sobre una plataforma sujeta por dos palos. Dispara a los palos para hacer caer la roca. Esta roca rodará hasta una madera que sirve como trampolín. Da un culetazo en el otro extremo de esta madera y la roca te catapultará hasta el porche de la casa, arriba. Necesitarás ir disfrazado para que el guardia te deje entrar, aunque en realidad, todavía no es necesario. Si decides entrar en la casa del alcalde, hazlo despacio y utilizando Triángulo, para no despertarle. Si te oye, activará una palanca que te tirará a la parte de abajo del escenario, y tendrás que volver a subir. Para atar la cama del alcalde a la lancha motora, necesitas la Cuerda que ya tienes, pero también un Garfio.

No has conseguido el Garfio todavía, de modo que sal de la habitación del alcalde para regresar al porche donde está el guardia.

Sube al tejado de la casa con la ayuda del Muelle Propulsor y, desde allí, salta a la rama del árbol que hay a la derecha. En el extremo de esta rama está el **penúltimo pedazo de Plano del Grinchicóptero.** Cógelo y continúa por la plataforma que hay más allá de la rama.

Luego sube con el Muelle Propulsor a la plataforma siguiente y déjate caer por el otro extremo a la cornisa de más abajo. Baja por las plataformas de madera que hay al final, y hazlo sin parar para que las plataformas no desciendan por la catarata, hasta alcanzar la zona de más allá. »









» De nuevo en tierra firme, en el lado derecho de la catarata, encontrarás un guardia más abajo. A la izquierda hallarás la entrada a una cueva. Ve por allí para recoger el **último pedazo del Plano del Grinchicóptero** y, después, entra en la cueva hasta el fondo. Durante la secuencia de vídeo que verás, el pirata que habita en esta cueva te ofrecerá el **Garfio** que posee, a cambio de las Pañoletas de los scouts. Así pues, para poder atar la cama del alcalde a la lancha, necesitas quitarles las **Pañoletas a los scouts primero**. ¡Y eso no es nada fácil! Empieza con el scout que hay al salir de la cueva a la izquierda. Es uno de los scouts que atacan con tirachinas: espera a que lance tres piedras y, mientras recarga, acércate y échale el aliento. El scout caerá por el acantilado, dejando en el suelo tu **primera Pañoleta**. Vuelve por donde has venido para encontrarte con el scout que hay frente a la cueva. Éste tiene un gorro volador, y cuando te acercas, sale volando fuera de tu alcance. Para conseguir su Pañoleta, necesitarás el Grinchicóptero, con el que podrás perseguirle. Olvídalo por ahora. Retrocede por donde has venido hasta el principio del nivel. Aquí está el primer scout que viste en esta zona, ¿recuerdas?, Junto al mecanismo del tronco y la manivela. Con el aspecto de Grinch, sin disfraz, el scout estará subido al tocón de árbol que hay frente al mecanismo. Si te acercas a él, te lanzará piedras con su tirachinas. Cuélgate de la manivela y gírala para tirar de la cuerda y subir el tronco. Verás el interruptor del mecanismo justo a su derecha. ¡Pero no lo actives todavía! Si lo haces, el tronco caerá y el scout lo esquivará, burlándose de ti. Para evitarlo, tienes que disparar un huevo a las colmenas que hay sobre el scout, en el árbol de arriba. Una colmena caerá sobre el scout y tendrás cinco segundos para activar el mecanismo y lanzarlo de esta forma por los aires. Donde estaba el scout antes de volar como un pájaro, hallarás tu **segunda Pañoleta**.



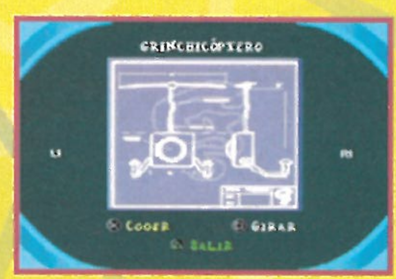

Avanza un poco hasta el muelle donde están el guardia y la lancha motora. Éste guardia es como el primero al que has robado la Pañoleta: te ataca con el tirachinas al acercarte. Espera a que lance tres piedras y échale el aliento para que caiga al agua. Tu **tercera Pañoleta**. Ya sólo te faltan dos, pero... no puedes obtenerlas aún.

La cuarta Pañoleta es la del scout que vuela con su gorro; y la quinta, la tiene un scout que está en un piso aún más alto que el de la casa del alcalde. Necesitas el Grinchicóptero para alcanzar al scout volador y para alcanzar el piso más alto del escenario, donde está el quinto scout con la última Pañoleta. Ya sabes lo que hay que hacer, ¿no? Sal de este nivel para visitar de nuevo a tu querido ordenador y disponte a construir de una vez el Grinchicóptero.




En el Monte Crumpit...

Sólo te queda un artefacto que construir, el Grinchicóptero. Une las 16 piezas de su plano y diviértete con él. Gracias al Grinchicóptero, podrás alcanzar los últimos regalos de todos los niveles, y completar así todos los objetivos que quedan en el juego. No obstante, lo primero es lo primero: en cuanto lo tengas montado, vuelve a entrar en el Lago Who. Desde allí, ve al subnivel Whoorilla Norte y, después, a la Calle de la Casa del Alcalde. Sí, ya sabemos que acabas de venir de allí, pero no tenías Grinchicóptero, ¿recuerdas?








Lago Who 4: la calle de la casa del alcalde





Objetivos que puedes cumplir ahora:
- Enganchar la cama del alcalde a la lancha motora
- Romper los 1000 regalos

Objetivos restantes:
- (Ninguno)



Ya sabes lo que hay que hacer aquí, ¿verdad? Dirígete hasta el final del escenario, persigue al scout que saldrá volando con tu nuevo aparato, y hazte con su **Pañoleta**. Después, sube con el Grinchicóptero hasta la plataforma que hay sobre la casa del alcalde y consigue la **última Pañoleta**. Regresa a la cueva del pirata para cambiarle las Pañoletas por el **Garfio** y vuelve después al principio del nivel. Allí, disfrázate de Who en la caseta, y regresa a la entrada de la habitación del alcalde. Vestido de Who, el guardia te permitirá entrar. Avanza con sigilo hasta la cama y pulsa Triángulo para atar la cama a la lancha. Disfruta de la secuencia de video, ¡misión cumplida! Y ya por fin, antes de irte de este nivel, rompe todos los regalos que te queden en esta área y en las otras dos zonas del Lago Who, con la inestimable ayuda del Grinchicóptero. ¡Atención! todas las misiones del nivel cumplidas. Te ha resultado fácil, ¿no? Bien, pues vámonos de nuevo al Monte Crumpit.





En el Monte Crumpit...

Puedes elegir el nivel por el que quieres continuar. Sólo queda romper todos los regalos en todos los niveles menos el Lago Who. Y además, te falta conseguir las últimas tres piezas del Trineo. Seguiremos, por ejemplo, por el Centro de Whoville.







Centro de Whoville 4





Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Romper los 500 regalos

Objetivos restantes:
•(Ninguno)



Ve al centro de la plaza y observa atentamente. Verás un camión de basura que recorre el escenario, abriendo y cerrando constantemente sus puertas traseras. Llama a Max y ponlo justo delante del camión, para que no pueda avanzar más. Entonces, con el Grinch, acércate al camión y dispara unos cuantos huevos. Así conseguirás la **tercera pieza del trineo**. Cógela y rompe los regalos que te queden aquí (es decir, los que hay colgados de las guirnaldas navideñas entre algunos edificios).







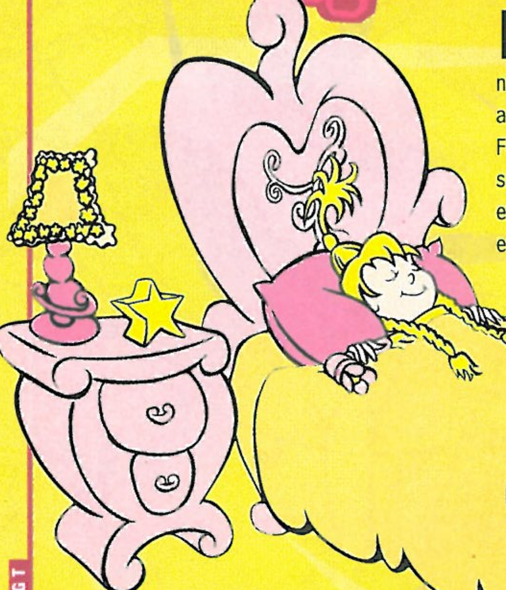
Bosque Who 5

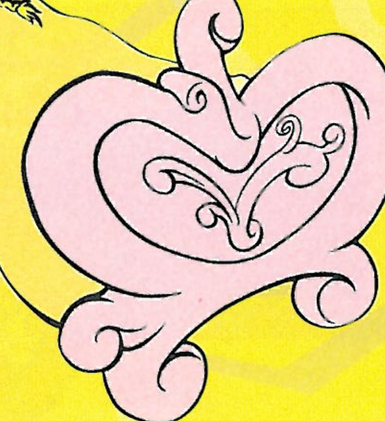


Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Romper los 750 regalos

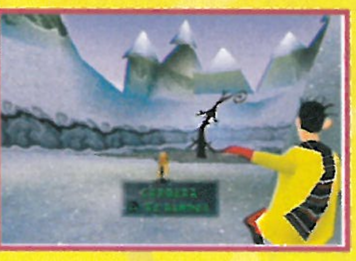
Objetivos restantes:
•(Ninguno)

Nada más entrar en el Bosque Who, te estará esperando un niño. El pequeño niño Who retará a Max a una carrera: el primero en llegar al Funicular, gana. Pero claro, el niño va saltando los escalones que va encontrando a su paso, y el problema es que Max no puede saltar. No pasa nada, eso significa solamente que deberás buscar siempre la ruta "lisa", a base de cuestas en las que no hay ningún escalón para llegar hasta el Funicular. En cualquier caso, no te costará demasiado. Tu premio, cuando lo consigas, serán los **esquís para el Trineo, la cuarta pieza**. Tómala y rompe los regalos que te hayan quedado en tus anteriores visitas a este divertido nivel.













Vertedero de Whoville 3



Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Romper los 750 regalos

Objetivos restantes:
•(Ninguno)





Ve por el pasillo de la derecha, en el primer área del Vertedero (el pasillo que hace tiempo estaba obstruido por cuatro tuberías de vapor). Ve hasta el fondo y salta la verja que protege la casa de Who Bris. Hay un montón de regalos que romper, dos palancas y tres fichas de ajedrez alrededor de la casa. Utiliza las palancas para romper los bloques y conseguir más regalos. Después, usa los Binoculares para observar la ventana de la casa: allí hay un esquema de los tres tableros del patio. En ese esquema verás la posición en la que deberás colocar las piezas de ajedrez de cada tablero. Cuando lo hayas hecho, se abrirá la puerta del garaje de la casa y desvelará la **última pieza del Trineo**. ¡Ya tienes las cinco! Y ya sabes: con el Grinchicóptero, rompe los regalos que te falten de todo el nivel. Más vale que no te dejaras ninguno en la Central Eléctrica, porque buscarlos allí te llevaría muchísimo tiempo... Cuando por fin des con el último regalo y lo rompas, regresa de nuevo al Monte Crumpit y ve al piso de arriba. Entra en la habitación del Trineo y pulsa Triángulo para conocer el último y más divertido nivel del juego.



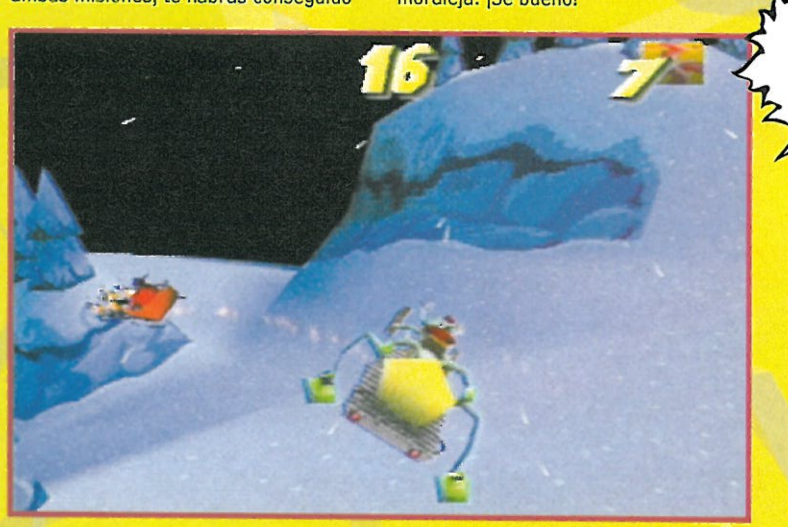
La carrera en trineo



Objetivos que puedes cumplir ahora:
•Robando todos los regalos •Neutralizando a Papá Noel

Objetivos restantes:
•(Ninguno)

Aquí simplemente tendrás que superar dos carreras, pero ambas son considerablemente difíciles. En la primera, debes seguir a Papá Noel recogiendo con tu Trineo todos los regalos que él vaya dejando caer. Si logras seguir la estela del trineo de Papá Noel, lo conseguirás. Aunque te costará unos veinte o treinta intentos... Y la segunda carrera es muy similar, sólo que, en lugar de recoger regalos, tienes que disparar huevos con Círculo al trineo de Papá Noel. Tienes una cantidad ilimitada de huevos podridos para lanzar, pero sólo cuentas con un minuto de tiempo. Colócate justo detrás de su estela, gira antes que él en las curvas para acortar distancias, y dispara sin parar. Éste objetivo es algo más fácil que el de los regalos. Naturalmente, cuando consigas superar ambas misiones, te habrás conseguido terminar el juego. Disfruta de la secuencia de video y quédate con la moraleja: ¡Sé bueno!



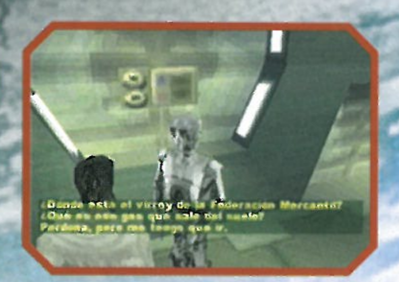


STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA

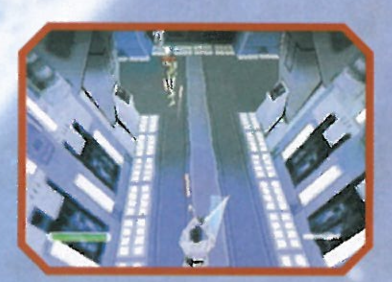
SEGURO QUE MÁS DE UNA VEZ HAS SOÑADO CON CONVERTIRTE EN UN JEDI Y ACABAR CON EL MALVADO IMPERIO GALÁCTICO. ESTA VEZ TIENES LA OCASIÓN DE CONVERTIR TU SUEÑO EN REALIDAD Y, SABLE LÁSER EN MANO, ACABAR CON LOS DIABÓLICOS PLANES DEL EMPERADOR Y DE SU SECUAZ, DARTH MAUL, Y DEVOLVER LA PAZ DE NUEVO A LA GALAXIA. POR SI LA FUERZA NO ES SUFICIENTE, HEMOS PREPARADO ESTA GÚIA PARA AYUDARTE.

Nivel 1: NAVES DE BATALLA

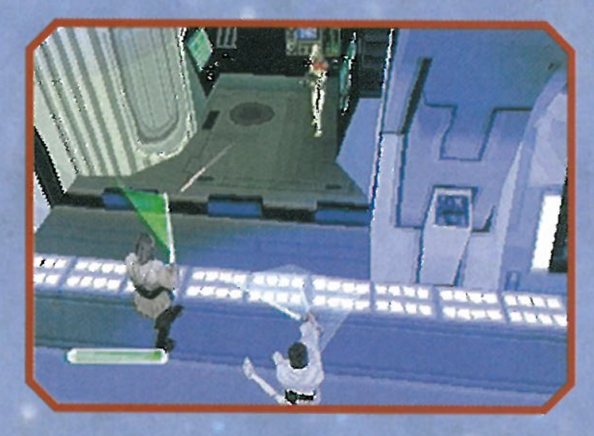
Objetivos: Llegar al hangar.







Nada más empezar, habla con el androide y pregúntale por el gas, desenvaina el sable láser y sal de la habitación. Elimina a los androides y avanza por el ramal central del pasillo. En el ramal izquierdo hay un armario con un **detonador termal** y un **botiquín**, y en el ramal derecho una **pistola** con 250 disparos.
Cuando llegues junto a la unidad R2, gira a la derecha y elimina a los dos androides de combate que verás. Entra en la habitación circular, acciona el interruptor, y métete por la puerta. Gira a la derecha en el pasillo, avanza hasta la puerta cerrada, métete en la habitación de la derecha y acciona el interruptor. Tras eso, destruye al androide y pulsa el otro interruptor para abrir la puerta del pasillo.
Sigue a Qui-Gon hacia la sala de control, y cuando el virrey cierre las puertas, escapa de los destructores por el pasillo de la derecha. Métete por la abertura a la izquierda para llegar al hangar, justo a tiempo de ver como tu nave explota en pedazos.
Sigue por la plataforma hasta que llegues a una zona con androides de mantenimiento. Elimínalos con la pistola para que no te electrocuten, y avanza por la zona hasta que encuentres el interruptor de la puerta cerrada.
Acciónalo y vete hacia ella, disparando de paso al androide que te encontrarás por el camino. Presiona el interruptor que hay dentro de la habitación, y métete por la compuerta que da a los conductos de ventilación (los de los ventiladores). Date prisa, la puerta permanecerá abierta muy poco tiempo.
Una vez en el pasillo, gira a la derecha y avanza hasta que llegues a una reja que se derrumbará cuando te pongas encima. Aparecerás en una intersección que da a dos puertas azules y a una roja, guardada por un montón de androides. Acaba con todos y métete por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor, elimina a los androides y acciona el interruptor para abrir las puertas.
Habla con el **Neimoidiano** para obtener información sobre el generador, y cuando acabes desenfunda tu pistola y métete en la habitación de detrás para destruirlo (si lo has hecho bien se apagarán las luces).
Vuelve a subir por el ascensor y dirígete hacia la puerta roja (ahora abierta). Acaba con los guardias que veas (menos con los de la nave espacial), y dirígete hacia las cajas de la derecha. Hay un **botiquín** encima de una. Sube y cógelo. En esa misma zona hay otra caja que al apartarla te permitirá acceder a una **habitación secreta** con otro **botiquín** y un **detonador termal.**
Tras eso, sube al ascensor y avanza por la plataforma de la derecha hasta que encuentres a Qui-Gon. Cuando terminéis de hablar, continúa hasta el final. Verás un ascensor con los controles bloqueados.
Para acceder a ellos, gira hacia la derecha y luego a la izquierda para llegar a un interruptor. Acciónalo y métete por el nuevo camino hasta que llegues a otro interruptor. Púlsalo, espera a que una plataforma se mueva a tu izquierda y camina por ella hasta que llegues al último interruptor. Acciónalo, métete en el ascensor y pulsa los controles. Ve por el camino de la derecha, y tras acabar con los androides de dos plataformas flotantes que se elevaran hacia ti, métete en la plataforma que verás a tu izquierda (la del panel de control).





Nivel 2: LOS PANTANOS DE NABOO

Objetivos: Encontrar a Qui-Gon

Comienzas el nivel en una isleta del pantano. Gira a la izquierda y nada hacia un claro que hay entre dos árboles. Elimina a los androides que verás, recoge la **pistola**, salta al agua y nada hacia la izquierda hasta que encuentres un camino montaña arriba que te llevará a **Jar Jar Binks**.
Habla con él, y síguele cuando huya de las "maquinaks" (se va por el camino descendente de la izquierda), hasta que llegues a otra zona acuática.
Nada hacia cualquiera de los lados (cuidado, con el androide de la izquierda) hasta que llegues a un claro en el que verás a Jar Jar encima de una gran roca. Para llegar a donde se encuentra, acércate al cubo de madera que hay en el claro y empújalo hacia la roca. Nota: Fíjate en las marcas en la hierba para ver el lugar exacto en el que hay que ponerlo.





»

Salta, cruza dos rampas de madera, y vuelve a saltar para llegar al terreno elevado. Avanza hasta la mitad de la tercera rampa de madera, y gira hacia la izquierda. Verás a Jar Jar en el suelo, debajo de ti.
Salta hacia él, coge la **bola de energía gungan** del pilar, y síguele hasta a una zona con 7 androides. Tras acabar con todos, vuelve a seguir a Jar Jar, (esquivando a la fauna para que no te ataque) hasta que llegues a un muro de piedra pequeño. Desde allí, tírate al agua y avanza por el camino por el que le viste desaparecer. Acabarás llegando a una zona con varias plataformas.
Salta a la más alta y desciende por la colina hasta la intersección, en donde deberás tomar el ramal derecho.
Acabarás volviéndote a encontrar con Jar Jar, pero en esta ocasión verás que se encuentra encima de un risco aparentemente inalcanzable.
Para llegar a él, avanza por el camino del centro hasta que llegues a un muro, gira entonces a la izquierda. Estarás delante de un estanque con dos peces gigantes que te atacarán si te metes en el agua. Como debes saltar por las isletas hasta llegar al otro extremo, elimínalos antes de saltar por si caes.
En el último saliente, haz un salto doble con carrera hacia la plataforma de la derecha. Avanza por ella, y realiza otro salto doble con carrera hacia la plataforma en la que Jar Jar te está esperando. Tras hablar con él volverá a huir, lo que te obligará a seguirle. Salta un par de plataformas con dos saltos dobles con carrerilla. Ten cuidado con el androide de la plataforma volante, si te acierta en el aire caerás al suelo.
Ya en el otro lado, vuelve a seguir a Jar Jar hasta una zona con un foso profundo y un tronco de madera móvil. Empuja el tronco al fondo del foso, y utilízalo para poder saltar al otro lado. Desde allí haz un simple salto con carrerilla (o cógete a la enredadera) para llegar al otro extremo de la marisma. Cuando aterrices, avanza hasta que vuelvas a encontrarte con Jar Jar. Un poco más adelante encontrarás un pelotón de androides que os disparará en cuanto os vean, centrándose sobre todo en nuestro simpático amigo. Si éste muere tendrás que volver a empezar el nivel, por lo que mejor será que guardes la partida y que lo protejas a toda costa. Te será muy útil el **cañón de repetición pesado** que hay a la izquierda del claro, podrás eliminar a los enemigos muy rápidamente., aunque procura no acercarte ni disparar a las cajas del fondo. En su interior hay androides destructores. Cuando la batalla termine, ve por el camino de la derecha para encontrar a Qui-Gon y a Jar Jar, y terminar de este modo el nivel.



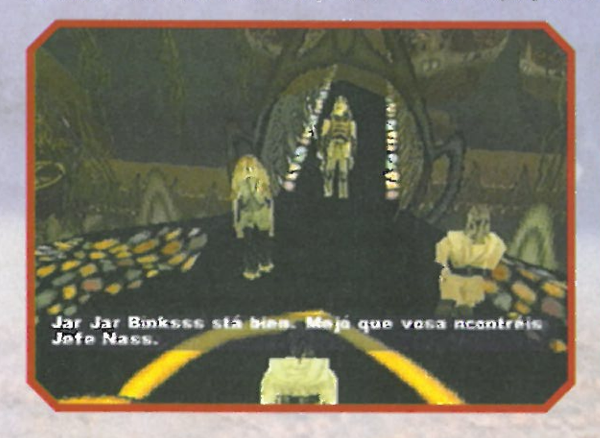




Nivel 3: OTOH GUNGA

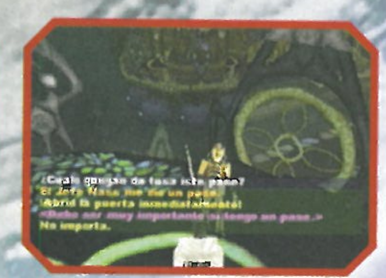
Objetivos:
Rescatar a Jar Jar Binks.

Ve con Qui-Gon y con Jar Jar a la cámara del Jefe Nass. Tras la audiencia, habla con tu maestro y sal a buscar a Jar Jar. Una vez fuera de la salas, gira a la derecha y métete en la burbuja de transporte que hay pasado el acuario. Actívala pulsando el botón. Sal de la burbuja, y aparta los guardias que bloquean el camino. Para no dañarlos (tal y como te pidió Qui-Gon) **utiliza la Fuerza o bolas de energía gungan**. Una vez pasado el bloqueo, baja por el pasillo hasta que llegues a otra burbuja con un guardia. Neutralízalo de la misma manera, y avanza por el pasillo que lleva a una tercera burbuja (una con una alfombra negra con un círculo amarillo). En ella oirás a Jar Jar pedirte ayuda. Como no puedes llegar hasta él, habla con el guardia y convéncele para que te de un **pase**.
Con él en tu poder, avanza por el pasillo abierto hasta la sala con tres círculos blancos en el suelo. Dichos círculos en realidad son unos pilares, dos de los cuáles se alzarán en cuando entres en la habitación. Tu objetivo es llegar a la puerta del otro extremo, teniendo para ello que saltar sobre los pilares. Si fallas y te caes al fondo no te preocupes, ya que si subes al tercer pilar este hará de ascensor y te subirá de nuevo al balcón por el que entraste. Ya en el otro lado, neutraliza a los guardias, métete en la burbuja y acciona el interruptor. Tras eso,

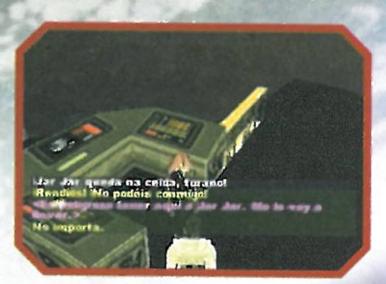
















atraviesa el pasillo y prepárate para enfrentarte a un puzzle: saltar sobre unos pilares que se hunden cuando saltas sobre ellos, para llegar al balcón del otro lado. Nada más aterrizar en el primer pilar, efectúa un salto (mejor si es doble) hacia el segundo, y luego otro sobre el balcón. Olvídate de la **pistola** sobre el pilar de la derecha, ya que es muy difícil cogerla. Una vez en el otro lado continúa todo recto hasta llegar al final, y métete en la burbuja de transporte. Ya abajo, sal y avanza por el camino de la izquierda hasta que llegues a un puzzle cronometrado. En él tendrás que accionar el botón de la derecha y subir corriendo por la rampa circular para pasar por la puerta antes de que se cierre. Una vez pasada la puerta, llegarás a una burbuja en la que verás a un guardia gungan y un pasillo cerrado. Habla con el guardia y utiliza un **truco mental Jedi** para convencerle de que debes ser alguien muy importante para tener un pase. De esta manera te abrirá la puerta. Ve a la siguiente burbuja y te encontrarás con una puerta cerrada con un extraño símbolo rojo a su derecha. Tras eso vete por la rampa de la izquierda, y entra en la habitación con un campo de fuerza en el suelo. Utiliza el bloque que hay suelto para auparte al interruptor y poder accionarlo. Cuando termines, aparecerá otro interruptor, al que tampoco podrás llegar, por lo que tendrás que repetir el proceso. Una vez hayas accionado todos desaparecerá el campo del suelo, momento que deberás aprovechar para saltar dentro y accionar otro interruptor que se encuentra allí. Tras eso, vuelve a la habitación anterior para meterte por el pasillo que estaba cerrado. Acabarás llegando a una habitación con otro puzzle. Para resolverlo, salta dentro de la habitación y mueve la caja al lado del pilar con el botón. Púlsalo, salta rápidamente a la parte superior del pilar, y desde allí efectúa rápidamente un salto doble con carrerilla para meterte por la puerta que has abierto antes de que se cierre. Habla con el gungan para que accione la burbuja de transportes que te llevará a la **zona prisión**. Una vez allí, **habla con el carcelero y utiliza tus poderes Jedi** para convencerle de que suelte a Jar Jar. Cuando lo haga, sigue a este hasta que os reunáis con Qui-Gon para terminar el nivel

Nivel 4: LOS JARDINES DE THEED

Objetivos: Alcanzar las puertas del palacio.

Salta sobre los restos del puente, gira a la derecha y arrójate al agua. Nota: Hazlo lejos de la cascada de la izquierda para que no te arrastre la corriente.

Ya en el agua, nada hasta los escalones del muro de la derecha y sube por ellos hasta el estanque. Métete en el agua y nada hacia el saliente a la izquierda del muro con tres cascadas. Sube por las escaleras, y salta de plataforma en plataforma hasta que llegues a la última. Verás una **palanca** en el muro de enfrente. Acciónala usando **La Fuerza** o con un tiro de **pistola** para desplegar un puente hacia donde estás. Crúzalo, elimina a los androides que te esperan tras doblar la esquina, y acciona la **palanca** que hay en el muro de enfrente para desactivar el **campo de fuerza**. Atraviesa la presa, elimina al androide y avanza hasta que te encuentres con unos soldados Theed. Ayúdalos a acabar con los androides que les atacan, y habla con su capitán para hacerte con una **pistola de repetición**. Tras eso, sigue avanzando hasta los jardines. Cuando llegues a ellos, ve por el camino de la izquierda para esquivar al tanque que patrulla la zona.

Los jardines están plagados de enemigos, así que lo mejor será que no te pares mucho en ningún sitio, o te freirán a tiros. Asegúrate, eso sí, de ayudar a los dos soldados que resisten en la zona inferior derecha del jardín. Uno de ellos tiene el **código de la puerta de los jardines privados**. Avanza hasta que llegues a dicha puerta, donde encontrarás un soldado delante de los controles. Habla con él para enseñarle el código, y una vez haya abierto la puerta dirígete hacia la sala central. Activa el **botón rojo** que verás allí, y métete por la puerta que acabarás de abrir.

Avanza por el único camino disponible hasta que llegues a un estanque con un »



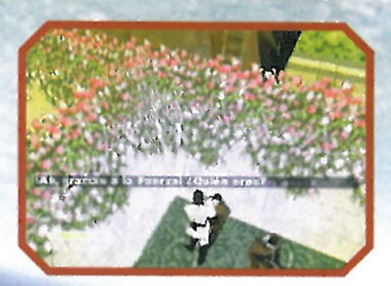


» pez y unas escaleras a la izquierda. Sube por ellas y aprieta el botón para elevar el nivel de agua del estanque y poder así nadar al otro lado. Fíjate por el camino en un **botón sumergido** que verás.
Sube por las escaleras, y acciona otro botón que verás allí, para a continuación volver a descender y accionar el que viste sumergido.
Métete por el puente que acabas de desplegar, gira a la derecha y salta a la isleta que hay en el estanque. Desde allí, **dispara o utiliza la Fuerza** para accionar la palanca de la otra isleta. Al hacerlo accionarás otro puente, por el que deberás meterte.
Elimina la mina que verás en el suelo, y graba la partida antes de acercarte a las puertas del palacio.
Éstas se encuentran en la plaza a la vuelta de la esquina, pero se encuentran protegidas por un tanque. Para abrirlas, debes accionar dos palancas: la de la habitación de la derecha, y la de la ventana de la izquierda. Para hacerlo, salta o subete encima de los bloques de cemento. Una vez lo hayas hecho, corre hacia las puertas para terminar el nivel.







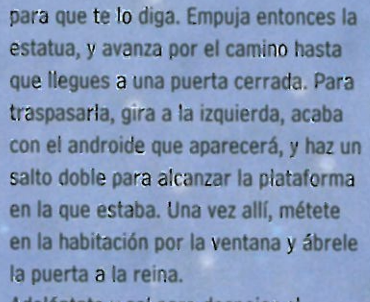


Nivel 5: HUIDA DE THEED

Objetivos: 1: Proteger a la Reina. 2: Alcanzar el hangar.

Tienes que tener en cuenta que si la Reina Amidala muere, tendrás que reiniciar el nivel entero, por lo que será mejor que no te alejes demasiado de ella en tus exploraciones.
Sigue a la reina por las escaleras, y tras atravesar varias habitaciones llegarás a un jardín con una **estatua**. Tras esa estatua existe un **camino secreto**, así que habla con Amidala para que te lo diga. Empuja entonces la estatua, y avanza por el camino hasta que llegues a una puerta cerrada. Para traspasarla, gira a la izquierda, acaba con el androide que aparecerá, y haz un salto doble para alcanzar la plataforma en la que estaba. Una vez allí, métete en la habitación por la ventana y ábrele la puerta a la reina.
Adelántate y sal para despejar el terreno (volviendo de vez en cuando para ver como está Amidala, por supuesto). Desciende por las escaleras, elimina a los androides que encontrarás y avanza por el ramal de la izquierda.
Métete en la casa, habla con el niño y dile que ahora puede volver con su madre (la casa que está enfrente de donde dejaste a la reina). Síguelo y habla con su madre, que, agradecida, te dará un **botiquín**.
Habla con la reina y avanza con ella por el camino de la derecha, pero manteniéndoos siempre en el lado izquierdo. Acabaréis llegando a un patio patrullado por un tanque y con una puerta de seguridad cerrada a la derecha. La reina se quedará en una zona relativamente segura, y te dirá que esperará a que encuentres una manera de atravesar el patio.
Para ello, sube por las escaleras de la izquierda, elimina a los androides que te salgan al paso, y párate junto al **soldado herido**.
Para ayudarle, salta del puente (por el sitio por el que falta la barandilla), avanza por el camino, gira a la izquierda y sube por las escaleras. Llegarás a una habitación con un **escudo, una bomba de fusión y un vaso de agua**. Coge la bomba y el agua, abre la puerta y dale el agua al soldado. Tras eso, vuelve a entrar, coge el escudo y salta al patio para eliminar al tanque. Una vez destruido, pulsa el **interruptor** de la pared para abrir la puerta de seguridad, ve a por la reina, y dila que te siga a la nueva zona.
Ya en su interior, elimina a los tres androides que avanzan hacia vosotros por el suelo, y a los dos francotiradores que disparan desde la ventana de la derecha. No ataques a los androides que están al lado del arco que da a las escaleras, ya que si los eliminas





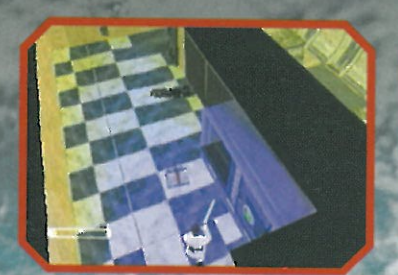


















comenzarán a venir un montón de destructores. Habla con la reina, subid por las escaleras de la derecha (dila que te siga), cruzad el puente y entrad en la habitación a la izquierda. Dentro hay un **lanzamisiles de protones** y un **botiquín** de recuperación de salud. Baja por las escaleras, espera a que aparezca un destructor rodando, y acaba con él con un par de misiles. Avanza un poco hacia el sitio por donde apareció y espera a que aparezca otro para repetir la jugada. Una vez hayas acabado con él, vuelve a por la reina y síguela hacia unas puertas de seguridad que están cerradas. Nada más llegar, baja por las escaleras de la derecha y acaba con los dos androides que verás allí. Para abrir las puertas, debes retroceder hasta las escaleras que se encuentran un poco antes del foso en el que eliminaste a los dos androides. Sube por ellas, entra en la casa de la izquierda, y habla con su propietaria. Si eres amable te indicará como abrir las puertas. Si lo necesitas hay un **botiquín** en su dormitorio. Sal de la casa por la ventana, y cuélgate por la cuerda que verás para llegar al otro edificio. Una vez en él, salta y métete por la puerta de cristal en su interior. Encuentra el **botón rojo** que abre las puertas de seguridad, y sal por la salida inferior. Recoge a la reina (si no se ha ido ya sola), y habla con ella para decirla que irás por delante, explorando un poco el terreno. Te encontrarás con 2-3 androides de batalla cerca de algunas minas terráqueas. Acaba con ellos y avanza hasta que llegues a un puente elevado. Salta por encima de él y métete en el bote que verás cerca. Desde él, entra en la habitación, hazte con la **pistola láser** y sube por las escaleras para llegar al balcón. Ya allí, **dispara o utiliza la Fuerza sobre la palanca** para bajar el puente y que la reina pueda así cruzarlo. Vuelve con ella y dila que te siga. Para que no pise las minas, lo mejor será que las vueles. Nada más cruzar el puente, la reina se adelantará hasta una zona con una fuente. Cuando te acerques exclamará "Estamos atrapados", momento en el que verás un trío de androides al lado de un cañón. Ignóralos de momento, y ocúpate de otros que llegarán por la espalda de un momento a otro. Tras acabar con esos, ocúpate de los androides del cañón. En cuanto lo hagas aparecerá un destructor rodando, así que utiliza el cañón para volarlo en pedazos. Cuando termines, vuelve a por la reina, vigilando por si aparecen más destructores. Cuando Amidala empiece a correr de nuevo, síguela hasta una zona con dos puertas, en las que se parará hasta que asegures la zona. Métete en una de las puertas y **habla con el hombre** que ahí allí para que te abra la otra puerta. Pasa, **recoge los objetos,** despeja el camino que lleva al hangar y recoge a la reina. En la puerta del hangar, haz que la reina te espere un momento, ve al interior y acaba con todos los androides, una vez hecho esto, sal para recogerla y reuniros con Qui-Gon y los demás para finalizar el nivel.

Nivel 6: MOS ESPA

Objetivos:
Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer.

Sal de la nave y dirígete a la ciudad, encargándote por el camino de un grupo de **Moradores de las Arenas**. Tras eso, entra en **Mos Espa** y habla **con la vendedora de vegetales hidropónicos** (se encuentra a tu izquierda). Pregúntala por el **T-14** para que te hable de Watto y de Anakin. Cuando termines, continúa por la calle hasta que te encuentres con un vendedor que presume de "reventar" los precios. Utiliza un **truco mental jedi** para que te indique donde está la **tienda de Watto**, y dirígete hacia ella. No obstante, cuando llegues cerca de una fuente y **Padme** te llame, párate a hablar con ella.

Tras la charla, métete en el barrio de los esclavos y habla con los niños para que te indiquen donde está la casa de Anakin. Dirígete hacia ella y habla con su madre. Tras prometerla que le liberarás de la esclavitud, te lo presentará.

Cuando terminéis la charla, síguelo por el basurero. Tendrás que hacerlo por una ruta alternativa, ya que muchos de los sitios por los que pasa Anakin son demasiado estrechos para ti.

Ya en la **tienda de Watto** (la criatura voladora), trata de convencerle de que te dé el T-14. No lo hará, pero podrás obtener de él una **herramienta** a cambio de la bomba de fusión de Naboo. Dependiendo del diálogo que escojas te dará una herramienta u otra, no te preocupes. Para conseguir las partes del Pod Racer, habla con todos los personajes que veas, algunos te darán pistas.

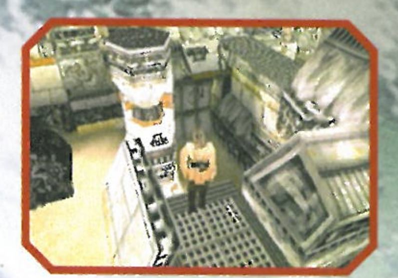
Tras hacerte con la herramienta, sigue hablando con él hasta que te prometa que apostaría contra ti 50 monedas en las carreras.

Ya fuera de la tienda, habla con Anakin para preguntarle que necesita para reparar su podracer. Una vez te lo haya dicho, habla con Padme y con las Twi'lek (las chicas azules). La primera te encargará que busques a Jar Jar, y las segundas se ofrecerán a ponerte en contacto con Jabba para que te deje las 50 monedas. Jar Jar se encuentra en los baños que hay enfrente de la fuente en la que encontraste a Padme por primera vez. »





» Vuelve a la zona de los esclavos, y habla con el que se está quejando en medio de la calle de que le han quitado la casa. Entra dentro, elimina a los dos ladrones, y salta por el patio trasero para acabar con los otros dos que amenazan al mercader.
Tras eso, sal por la puerta principal y habla con la alienígena que está sentada. Te dirá que un tal **Capitán Neg** ha secuestrado a su hijo y te pedirá que lo liberes. No intentes pasar por la puerta, ya que la única manera de pasar a su casa es a través de la cuerda que la une con el de enfrente. No obstante, para acceder a dicha cuerda, antes tendrás que subir a la terraza de un edificio de la calle naranja. En él verás otra cuerda que lleva al **apartamento de Sebulba**, y desde él que podrás acceder a la cuerda que necesitas. Antes de entrar, elimina al guardia que saldrá de la casa del capitán Neg, porque si te acierta caerás a la calle y tendrás que repetir todo el proceso.
Ya en el piso del capitán Neg, acaba con el androide y con el ama de llaves, y dirígete hacia las jaula. En una está el niño y en otra hay un **monstruo** que se liberará en cuanto te acerques. La mejor manera para acabar con él sin que te quite mucha vida es ir a la zona del pasillo estrecho. Allí le será muy difícil acertarte, mientras que tú podrás tranquilamente usar tu **sable láser**. Una vez eliminado, libera al niño y llévalo de vuelta con su madre. Tras conseguir hacer eso, sólo tendrás que realizar los cambios oportunos para poder terminar el nivel.







Nivel 7: ARENA DE MOS ESPA

Objetivos:
1. Encontrar a Jabba.
2. Encontrar a Watto
3. Encontrar la pieza robada a Anakin. 4. Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer.

Busca y habla con la **chica azul** del nivel anterior, y usa un **truco Jedi** para que te lleve con **Jabba**. Acabarás llegando a una especie de foso, donde tendrás que enfrentarte con el campeón de Jabba para ganar el dinero que necesitas. La mejor manera para eliminarlo consiste en atacarlo justo delante de la puerta por la que sale. Si lo golpeas rápido con el sable láser y no le dejas salir, no tardarás mucho en acabar con él.
Una vez eliminado, recoge el dinero y sal del foso. Aparecerás en un bar lleno de aficionados. Habla con **Teemto**, y utiliza un **truco mental jedi** para que te lleve a otro sirviente de Watto que está tomando una copa con un amigo. Tras invitar a una copa a ambos, pídeles que te lleven a Watto.
Pese a lo que te digan, cuando el humano salga corriendo ve tras él hasta que te lleve a Watto. Habla con este último para hacer la apuesta, y cuando termines reúnete con Anakin en la pista.
Cuando llegues junto a él te dirá que la criatura azul le ha robado su inyector de fuel. Si no lo hace, simplemente corre detrás de dicha criatura.
En su huida, este ladronzuelo te llevará cerca de una **trinchera** con moradores de las arenas. Tras acabar con ellos, métete dentro de la trinchera y recoge el **botiquín** y las **granadas cegadoras**. Ya con ellas en tu poder, vuelve a seguir a la criatura azul. Ésta vez te llevará a un edificio con una cúpula como techo. Para llegar a él hay que subir por las escaleras a la izquierda del podracer de Anakin. Una vez dentro del edificio ignora a la criatura (ya no lo tiene), y limítate a mover el bloque extraíble que hay en el muro posterior. Tras él se encuentra una sala llena de ametralladoras láser, y en el centro un **mercenario (el jefe final)** custodiando la pieza robada. Para librarte de él, quedate en el quicio de la puerta y disparale en cuanto lo veas. **Alterna** los tiros de **láser** con alguna **granada cegadora**. Cuando acabes con él, coge la **pieza del pod** y llévasela a Anakin para terminar el nivel.









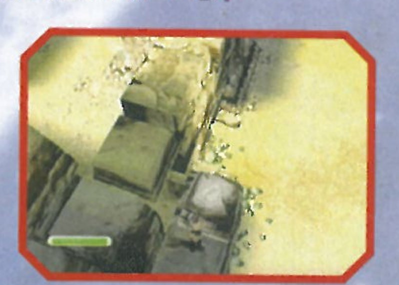
Nivel 8: ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Objetivos:
Distraer a Darth Maul.

En este nivel no puedes matar a Darth Maul, así que no pierdas el tiempo intentándolo. Tu objetivo debe ser distraerle mientras la tripulación lleva el generador de hipervelocidad a la nave. Ten cuidado, ya que si el Sith mata a cualquiera o destruye el generador tendrás que empezar de nuevo. Sal de la ciudad caminando hacia la derecha. Allí te encontrarás con unos **androides sonda** que debes destruir, ya que si no lo haces se unirán luego Darth Maul para eliminarte. Si te cuesta acertarles con el sable, utiliza el **empujón de la Fuerza** para dejarlos atontados y poder golpearlos sin problemas. Cuando acabes con todos, dirígete hacia el paso de la montaña, **Darth Maul** creará un desprendimiento de rocas para bloquearte el paso, y tras eso saltará para enfrentarse contigo. Antes de ponerte a combatir, desenvaina tu **sable láser** y destruye todos los peñascos que veas cerca de ti. Si no lo haces, Darth Maul podrá utilizar la Fuerza para arrojártelos. Una vez despejado el terreno, podrás centrarte de lleno en el combate con este peligroso enemigo. No trates de cubrirte, ya que el Sith es mucho más rápido que tú. En su lugar, **ataca con muchos golpes rápidos** y concéntrate únicamente en reducir su barra hasta la mitad. Cuando lo hagas, Darth Maul escapará de ti. Aprovecha ese momento para coger el **botiquín** que hay en el deslizador de la esquina y para guardar la partida. Ya recuperado (más o menos) acércate a una pequeña plataforma que hay cerca del derrumbamiento. Salta sobre ella y empuja la roca para poder pasar por la abertura que oculta. Cuando cruces al otro lado, prepárate para volver a enfrentarte al Sith. Como tu objetivo es entretenerle, no matarle, lo mejor que puedes hacer es atacarle con la **pistola** en vez de con el sable. Ve directo hacia Darth Maul, y cuando vaya a golpearte, esquívale y colócate entre él y tus compañeros. Tras eso, dispárale como un poseso, parará todos los disparos, pero mientras **NO AVANZARÁ**. Si en vez de parar los disparos, pega un salto para colocarse a tu lado, **utiliza la Fuerza para empujarle** y volver a dejarle donde estaba antes. Utiliza esta técnica hasta que tus compañeros entren en la nave, la arreglen y te recojan. Tras eso, habrás conseguido terminar el nivel.











Nivel 9: CORUSCANT

Objetivos:
1. Encontrar la Cámara del Senado. 2. Proteger / Rescatar a la Reina.

Comienzas en una plataforma flotante. Coge el **láser R-65** que hay al lado de la nave, y la **pistola láser automática** de la esquina. Al ir hacia el taxi, un cañón volador lo destruirá. Elimínalo rápidamente (junto al resto de los enemigos que saldrán), y ve hacia el **androide** de la plataforma deslizante. Habla con él para que os lleve a la **oficina de turismo**. Dentro, habla con el droide de recepción y con el turista de la esquina. Continúa hacia la puerta negra hasta llegar al androide que vende billetes para la **visita guiada a Coruscant**. Como no tienes dinero, retrocede y métete por la puerta que da al exterior. Aparecerás en una plataforma con dos individuos; uno dispuesto a comprar tus electrobinoculares y otro a venderte dos **billetes** algo más baratos. Tras hacerte con ellos, vuelve hacia la puerta negra. Tras atravesarla saldrás a una plataforma descubierta, en la que otro cañón volador acabará con la nave guía y luego te atacará. Una vez hayas acabado con él, salta al almacén de la derecha (el que está lleno de cajas), y mueve la que se encuentra cerca de la esquina superior derecha. Colócala justo debajo del tramo de barandilla roto, y úsala para auparte a la sala de control. Acciona la **palanca** que verás y vuelve a salir al almacén. Verás que el campo de fuerza que rodeaba la otra caja móvil ha desaparecido y que la reina ha sido raptada. Arrastra esta otra caja al ascensor y vuelve a la sala de control para subir el ascensor y volver a conectar el campo de fuerza. Sube a la pasarela, coloca la caja al lado del interruptor y acciónalo. Tras eso, sube a la caja y pega un salto sobre la plataforma que aparecerá de »





» un momento a otro. Ésta te llevará a una plataforma flotante repleta de enemigos. Acaba con todos antes de dirigirte a las puertas. Como no se abrirán, dispara a las ventanas y pega un salto al saliente que hay bajo ellas. Te espera un tramo en el que tendrás que alternar saltos entre salientes con recorridos por conductos oscuros. Para no complicarte mucho la vida, lo mejor será que después de cada salto salves la partida. Acabarás llegando a un almacén con dos cajas que puedes mover. Una está en el suelo y tapa la entrada a una zona con un botiquín, mientras que la otra se encuentra encima de una tercera caja. En su interior hay un **láser R-65**. Cógelo, y sal por la puerta a la zona mercante. Ya en ella, métete por el único ascensor que funciona (el que está abierto) y



bajar hasta el nivel inferior. Llegarás a una zona con varias puertas y un montón de objetos y enemigos. Coge los primeros y elimina a los segundos y monta en el otro ascensor para llegar al nivel restringido. Ve por el pasillo oscuro hasta una habitación en la que encontrarás a un **hombre**. Habla con él para aprender la contraseña que te permitirá (más adelante) salir de los bajos fondos de la ciudad. Tras eso, ve a la puerta metálica y entra en la **zona**



de los forajidos. En esta zona, atraviesa varias habitaciones muy similares, (accionando unos interruptores para bajar los muros móviles) hasta llegar a la celda en la que tienen cautiva a la reina. El pase para acceder a la celda está en el interior de una caja, en una habitación cercana. En la celda, acaba con el guardia, recoge la **llave** que soltará, y corre con Amidala hacia el ascensor. Usa la llave para activarlo, y subid hacia



el nivel superior. Ve por el pasillo, llegarás a una habitación con un **puente levadizo**. Para accionarlo, pulsa los interruptores según salgan. Sigue y llegarás a una puerta con código. Mételo y pasa por ella. Aquí está el **jefe final** de nivel, un **mercenario** de Coruscant. Pégate a él y dispara con la pistola automática. Tras eliminarle, atraviesa la puerta, coge el ascensor y ve a la plataforma flotante para acabar el nivel.

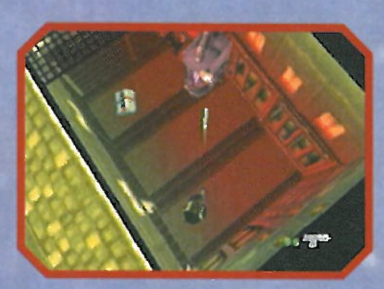
Nivel 10: ASALTO A THEED

Objetivos:
1. Reina: Introducirse en el palacio y proteger a Panaka.
2. Obi-Wan: Seguir y enfrentarse a Darth Maul.

Empiezas como **Obi-Wan**, pero lo serás durante poco tiempo, ya que en cuanto entres en el hangar pasarás a controlar a la **reina Amidala**. Nada más cambiar, ábrete paso a tiros hasta que llegues al ramal cerca del cuarto del **científico**. Habla con él para que te habrá la entrada al arsenal.
Tras eso, sal y atraviesa corriendo la zona de la fuente para que el destructor que la vigila no te siga. Acabarás llegando a un puente. Crúzalo, acaba con el androide del **cañón láser**, y cógelo para despejar de enemigos la calle que se encuentra ante ti. Cuando acabes con todos los enemigos, avanza con cuidado hasta las puertas (eliminando a cualquier rezagado que hayas dejado) y prepárate para volver a a ser **Obi-Wan**.
De nuevo en el hangar, Qui-Gon y tú os encontraréis luchando contra **Darth Maul**. Como los golpes de tu maestro no dañan a vuestro rival, te corresponde a ti la tarea de herirlo. Antes de comenzar el combate destruye las cajas que hay esparcidas por el suelo para impedir que te las lance. Ataca a Darth Maul con tu **sable láser** y no pares hasta que le dejes la barra de energía a la mitad. Cuando lo hagas, huirá por una puerta lateral, momento que deberás aprovechar para seguirle. Si te encuentras mal de vida, en el suelo del hangar hay un par de **botiquines**.
Tras eso volverás a ser la **reina Amidala**. Habla con Panaka y dile que se adelante mientras le cubres. Baja



por las escaleras corriendo e ignora al androide destructor (si no te paras no te molestará). Panaka se detendrá tras un muro de flores buscando algo de protección. Ignora a los androides bajo el arco (a no ser que quieras que aparezcan un montón de destructores) y sube por las escaleras de la derecha, asegurándote que Panaka te sigue. Vete por el puente y baja por las escaleras. Acabarás llegando a unas compuertas de seguridad cerradas. A tu derecha verás una **unidad R2** y un **soldado herido**. Habla con ambos



para abrir las puertas del generador de energía, y destrúyelo para abrir las compuertas. Atraviésalas y sigue hasta llegar a una zona llena de soldados heridos. Cerca de ellos hay un campo de fuerza rosa para eliminar. Dile a Panaka que lo destruya.
Una vez hecho esto, avanza, gira a la derecha y dispara a las unidades R2 que se abalanzan sobre ti. Están reprogramadas para explotar a tu lado. Cuando acabes con todos, sigue hasta que llegues al jardín de la estatua (por el que escapaste con Obi -Wan en el quinto nivel). Allí, reúnete con Panaka en la terraza para terminar con la reina. De nuevo con **Obi-Wan**, pelea con **Darth Maul** hasta que huya por la pasarela. Síguelo, llegará un momento en el que la plataforma cederá bajo tus pies y caerás al vacío. Cuando pase eso métete por el camino de la izquierda para terminar el nivel.



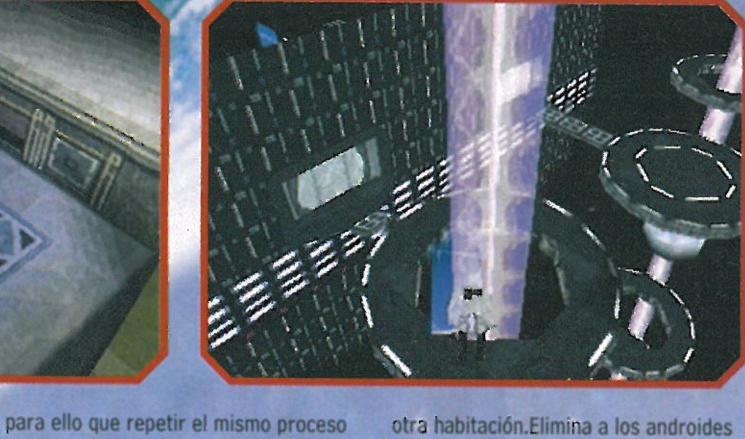




Nivel 11: LA BATALLA FINAL

Objetivos:
1. Reina, encontrar la sala del trono. 2. Obi-Wan, vencer a Darth Maul.

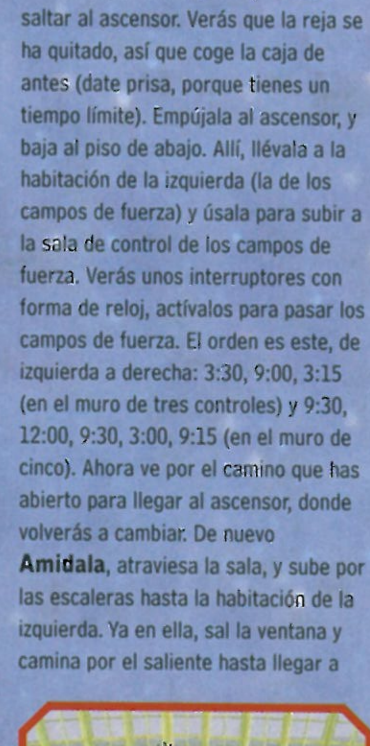




Ve a la izquierda pasando la habitación abierta, y da vueltas alrededor del androide rojo hasta que abra un panel tras el que hay una **pistola láser**. Ahora ve al otro lado del pasillo hasta toparte con una puerta de seguridad que pide un **pase blanco**. Habla con el soldado que está enfrente de las tres puertas, y abre las que tiene a los lados. No abras la que hay justo detrás, ya que da a una habitación repleta de destructores. Elimina a los androides de ambas y arrastra el cubo de la habitación de la derecha a la del interruptor (la de la izquierda). Acciónalo y entra en la habitación oculta para hacerte con el **pase blanco**. Abre la puerta blanca y cambiarás a **Obi-Wan**. Atraviesa la puerta y llegarás a una zona llena de plataformas circulares. Tienes que llegar a la puerta que hay en el muro de la izquierda. Ve en esa dirección por los pasillos que unen las plataformas, y cuando veas que no puedes seguir, pega un salto doble hacia la más cercana (la de la derecha). Elimina a los androides que te encuentres por el camino para que no te disparen cuando saltes. Ya en el muro de la izquierda, entra por la puerta y elimina a los dos androides. Abre la puerta de detrás, avanza por la pasarela, elimina a los androides a ambos lados y activa los interruptores.

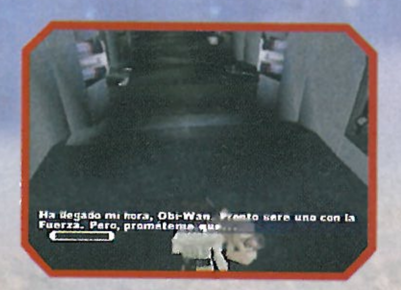
Tras eso retrocede, **activa con la Fuerza el interruptor de la otra pasarela**, y vuelve al principio de esta para saltar sobre el saliente que acabas de acercar. Ya en la otra pasarela, atraviesa la puerta de la derecha y acaba con los androides. De nuevo con la **reina Amidala**, dirígete hacia la puerta de enfrente. Llegarás a una sala de control con dos androides y un **lanzamisiles de protones**. Elimina a los primeros, hazte con el segundo, y utilízalo para despejar el pasillo de androides. Céntrate sólo en los cañones, y deja que Panaka haga el resto. Cuando lleguéis al final del pasillo, abre una de las últimas habitaciones por la izquierda. En ella hay un androide destructor guardando el **pase azul**. Deja que Panaka acabe con él, coge el pase y retrocede por el pasillo hasta que veas el **lector azul**. Acciónalo y vuelve por el pasillo hasta las puertas azules para abrirlas. Tras eso, dispara a todos los androides que se te pongan en medio, y métete por la única puerta por la que podrás pasar. Llegarás a un pasillo de dos pisos con columnas, encima de una de las cuáles se encuentra el **pase rojo**. Para cogerlo tienes que saltar hacia él desde la barandilla del piso superior. Ya con él en tu poder, acciona el **dispositivo de seguridad rojo** y métete por la puerta que acabas de abrir. En cuanto lo hagas cambiarás a **Obi-Wan**. Vuelve al otro lado de la habitación de las plataformas circulares, teniendo para ello que repetir el mismo proceso de antes. La única diferencia es que ahora saltarás sobre unas plataformas móviles, lo que te obligará a afinar más la puntería. Graba antes de cada salto. De cualquier modo, acabarás llegando a una habitación con una caja oculta tras una reja, que se encuentra cerca de un panel de control. Acciona el panel para llamar al ascensor, súbete a él y salta al saliente de la derecha. Ya allí, acciona el interruptor de la pared y vuelve a saltar al ascensor. Verás que la reja se ha quitado, así que coge la caja de antes (date prisa, porque tienes un tiempo límite). Empújala al ascensor, y baja al piso de abajo. Allí, llévala a la habitación de la izquierda (la de los campos de fuerza) y úsala para subir a la sala de control de los campos de fuerza. Verás unos interruptores con forma de reloj, actívalos para pasar los campos de fuerza. El orden es este, de izquierda a derecha: 3:30, 9:00, 3:15 (en el muro de tres controles) y 9:30, 12:00, 9:30, 3:00, 9:15 (en el muro de cinco). Ahora ve por el camino que has abierto para llegar al ascensor, donde volverás a cambiar. De nuevo **Amidala**, atraviesa la sala, y sube por las escaleras hasta la habitación de la izquierda. Ya en ella, sal la ventana y camina por el saliente hasta llegar a otra habitación. Elimina a los androides que verás, abre la puerta de la derecha, dispara a los androides y métete a hablar con el **Virrey**. En cuanto lo hagas, se abrirá la puerta del fondo y te atacarán unos cuantos androides de batalla. Acaba con ellos y habla con el virrey para cambiar de personaje por última vez. Dirígete con **Obi-Wan** hacia la derecha. Tienes que llegar a la pasarela en la que viste antes pelear a **Qui-Gon y a Darth Maul**, teniendo para ello que franquear un par de plataformas móviles. Ya en la pasarela, métete por la puerta y prepárate para enfrentarte al Sith. Lo mejor es usar el **empujón de la Fuerza** para tirarle al agujero (también puedes usar el **lanzamisiles de protones**), pero si así te es difícil o prefieres la emoción de un buen combate cuerpo a cuerpo, saca el **sable láser** y ataca. El Sith es más rápido, por lo que no te quedes trabado. Ataca un par de veces y retrocede. Tardarás, pero es un método bastante efectivo para derrotarlo.

Si necesitas vida hay **botiquines ocultos** en los paneles del segundo piso (cerca de las luces). Tras acabar con Darth Maul, habla con Qui-Gon y terminarás el juego. Felicidades, realmente eres un auténtico **Caballero Jedi**.









Legend of LEGAIA

Más que leyenda, lo que vas a presenciar es una pesadilla. El mundo ha caído en manos de la Neblina y tu misión será liberarlo. ¿Cómo? Reviviendo los Árboles Génesis y destruyendo los generadores de Neblina y a sus creadores. Si te sientes capaz de asumir la más grande de las responsabilidades, adelante.

Las 10 reglas de Oro de la Leyenda

1. En ciudades, bosques o cuevas encontrarás estatuas luminosas de color azul. Sirven para salvar tus progresos. No dudes en aprovecharlas. En el campo, acuérdate siempre de que tienes un magnífico mapa pulsando L1. Conforme vayas visitando ciudades, éstas aparecerán señaladas con un rótulo en el mapa, para que te orientes aún mejor.


1

2. Cada breve espacio de tiempo tendrás que librar una batalla. A pesar de que tienes la oportunidad teórica de escapar de ella, nuestra recomendación es que ataques siempre o casi siempre que puedas. Seguramente, tendrás más oportunidad de sobrevivir que intentando escapar. Es mejor que esta opción la reserves para estadios avanzados del juego, cuando ya estés cansado de luchar.

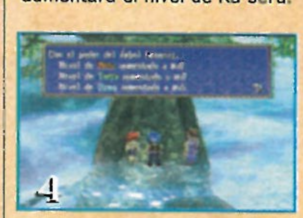

2

3. En esta guía no verás reseñadas todas las batallas, sólo las fundamentales. Como norma general, te encontrarás monstruos en el campo y en las ciudades o mazmorras ocupadas por la Neblina. Cuando se trate de un monstruo Seru (viguro, espadín, orbe, nova, freed, gola gola, mushura..), el Ra-seru del personaje que acabe


3

con él puede adquirir su poder. A partir de ese momento podrás invocar este nuevo poder mágico en las batallas.

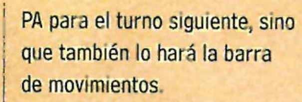
4. Conforme vayas avanzando en el juego y ganando batallas, aumentará tu experiencia y con ella tu nivel. Esto se traducirá en un incremento de tus PS y PM máximos. Además conseguirás Oro (G), con el que podrás comprar accesorios y armas. De este modo, estarás cada vez mejor equipado. Pero ojo, tus enemigos también serán progresivamente más poderosos. Con cada Árbol Génesis que revivas aumentará el nivel de Ra-seru.


4

5. En los ataques, emplea siempre la opción de "Orden" y no el automático. De este modo, aprenderás combos y artes nuevos que complementarán a los que te enseñen los maestros. Asimismo, usa y abusa del "Espíritu": no ampliará sólo tus



5

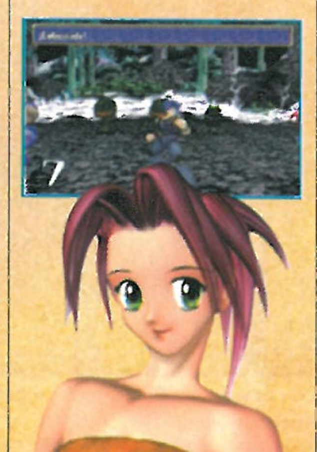


PA para el turno siguiente, sino que también lo hará la barra de movimientos.

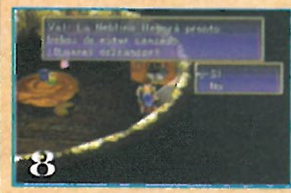
6. Vigila siempre tus PS y tus PM. Si en una batalla tienes tu marcador en amarillo o en rojo, usa una hoja curativa o lo que tengas en tu inventario de elementos. En un contraataque, tu enemigo podría acabar contigo.


6

7. Tendrás que tener mucho cuidado con las emboscadas. En ellas, tus enemigos tendrán el primer turno de ataque. Si tus defensas son bajas, puedes llevarte un disgusto.


7

8. Mucha atención a las conversaciones. Si agudizas el oído, verás que te van indicando el camino a seguir. Persona que veas, persona a la que debes abordar para escuchar lo que tenga que decirte. Y en el momento que te pudieran ofrecer descanso o comida, no los rechaces. Recuperarás automáticamente tus PS y tus PM.


8

9. Abre siempre todos los armarios, cajones o cofres que encuentres a lo largo del juego. En ellos encontrarás casi siempre ítems muy útiles y, en ocasiones, (la mayoría) imprescindibles.


9

10. Como valor añadido, este juego te ofrece la posibilidad de participar en torneos de pesca. Los hay en las ciudades de Buma y de Vidna. En Tol podrás luchar en un ring y jugar a las máquinas tragaperras y otras maquinitas. También podrás ejercitar tu habilidad como bailarín en una pista de baile... ¿Te animas?


10



Rim Elm: Comienza la aventura

Monstruos: **Gizam** / Ítems: **Colgante de Mei, Tarjeta de puntos, Hojas curativas**

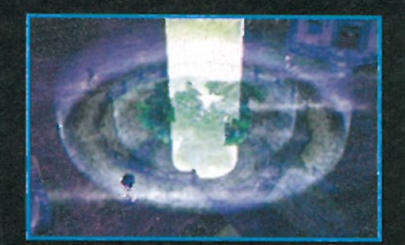
En esta pequeña aldea comienza tu odisea. Eres Vahn. Habla con el Anciano de la aldea. Luego permite que Mei te tome las medidas para un traje de cazador en casa de tu padre. Haz un pequeño recorrido por la aldea en busca de ítems, que hallarás en armarios y cajones. Ve a la playa y entrena con Tetsu; te enseñará cómo manejarte en las batallas. Se producirá una escena: la vuelta de los cazadores. Ha habido una baja, el padre de Mei. Ve a la casa del Anciano: arriba, al Noreste. Agotado, vuelve a casa de tu padre y descansa. Te despertará tu familia tras una detonación. Reúnete con la Asamblea frente a la puerta de la muralla. Habla con el Anciano. El malvado Zeto aparecerá como embajador de la Neblina: "¡Aceptadla!". Los Seru atacarán la aldea. Tendrás que luchar contra Gizam. Tras la batalla ve al Árbol Génesis. Tócalo. Meta, un Ra-seru de poderes de fuego, te hablará. Antes de reunir a todos alrededor del Árbol, ve en busca de Mei y llévala a tu casa. Después, todos os reuniréis junto al Árbol y Meta y tú lo reviviréis. El esplendor del Árbol expulsará la Neblina fuera de Rim Elm. Eres todo un héroe. Desde ese momento, el destino del Ra-seru y el tuyo propio serán un solo destino.

Habrá un entierro marítimo de las víctimas. Tras él habla con el Anciano. Te pedirá que rescates a la madre de Mei, Maya, que está, supuestamente, en el Monasterio de Biron. Compra en la tienda todos los accesorios que puedas (hojas curativas, etc...) y encamínate a la salida de Rim Elm. Mei te entregará la ropa de cazador y el "Colgante de Mei". Sal de Rim Elm y ¡vuelve a entrar! Es importante que vuelvas por una "Tarjeta de puntos" que hallarás en el cajón del segundo piso de la tienda. Salva la partida en la Estatua azul luminosa de la cueva y vuelve a abandonar Rim Elm. Encamínate al Oeste, hacia una pequeña laguna: el Manantial del Cazador. Habla con Lezam. Te pedirá que rescates el Reino de Drake, en nombre de su Rey. Bebe agua, recuperarás tus PS y PM.

Gizam

Con este pequeño Seru tendrás la oportunidad de poner en práctica las enseñanzas de Tetsu. Usa el Espíritu y atácale con uno de los artes aprendidos.



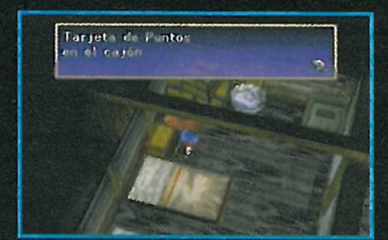












Reino de Drake: Vahn y Noa juntos contra la Neblina

Monstruo Principal: **Carubán** / Otros monstruos: **Cieno verde, mosca malvada, gusano venenoso, esqueleto, fantasma de Drake, Piuras y setas venenosas** / Ítems: **Llave del amanecer, llave del rayo, llave de las estrellas, llave de la montaña, puerta de la luz, hoja curativa, libro de Fuego I, joya escarlata, agua del poder, fénix, puño de Vahn, corola curativa, llave del agua, champis curativos, libro del Viento I**

Para llegar a donde debes, habrás de abrir varias puertas: la del amanecer, la del rayo, la de las estrellas... para las que deberás ir encontrando las llaves correspondientes. A la derecha de la escalinata de entrada, verás un cofre. En su interior encontrarás una puerta de la luz, un accesorio muy útil. Entra en el castillo y sube por la izquierda. En la primera puerta a la izquierda encontrarás la "Llave del Amanecer". Meta te hablará. Métete por la Puerta del Amanecer, la del medio. Sube las escaleras hasta llegar a un salón con dos ríos artificiales. Inspecciónalo. En una habitación anexa tienes el Libro de las Aguas de Drake. En la otra, la "Llave del Rayo". Utilízala para pasar por la Puerta del Rayo. Entrarás en otra estancia parecida a la anterior. En una habitación anexa encontrarás el Libro de la Geografía de Drake, donde se habla de la Montaña Rikuroa. En la otra, la "Llave de las Estrellas". Métete por la Puerta de las Estrellas. Llegarás a la Puerta de la Montaña. Pero ¿y la llave? Por la puerta de al lado entrarás en el salón del trono. En una pequeña habitación podrás descansar, recuperar tus PS y PM y salvar tus progresos. Revisa la habitación. Encontrarás Notas de la Investigación y el Libro de Fuego I. Utilízalo. En la otra habitación anexa al trono está la "Llave de la Montaña". Encerrado está el Rey Drake, convertido en monstruo Seru. En el cofre verás una carta del Rey. Abre la Puerta de la Montaña con su llave. Meta de dirá que estáis cerca de otro Ra-seru. Y así es, en efecto. En la Cueva de Nieve Acumulada están Noa y Terra. Ahora controlas a Noa. Terra, un Ra-seru con el poder del viento, te hablará. Te entrenarás siguiendo sus instrucciones. Poco después habrá un temblor de tierra. El acceso a la cueva quedará despejado. Ahora ellas pueden salir y la Neblina entrar. Salva en la estatua azul. Ve a la montaña Rikuroa, donde hay un Árbol Génesis.

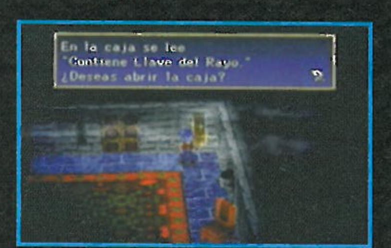






Llegarás a una cueva donde hay varios tesoros útiles. De momento, en las batallas no te preocupes mucho de tus PS. Terra te curará mágicamente cuando tu salud sea crítica. Tapando la salida está un guardián: Golem. Tras vencerlo, Terra te dirá su plan de pasar a tu cuerpo.

Atravesarás otra cueva, donde podrás salvar, y ¡llegarás al Árbol Génesis! Pero, oh desgracia, de nuevo hará su aparición Zeto, que llamará a Carubán para que acabe contigo. Todo parece perdido. Pero entonces aparece Vahn. De nuevo controlas al protagonista. Te encaminarás al auxilio de Noa, pasando por diferentes cuevas llenas de monstruos y de cofres. Equípate con el Puño de Vahn, que encontrarás en uno de ellos. Te espera una dura batalla al llegar al Árbol Génesis. Lucharás contra Carubán. Una vez que le hayas vencido, revivirás al Árbol y el Reino de Drake quedará libre de la Neblina, pero, ojo, no de monstruos. Si quieres evitarte algunas peleas, utiliza la puerta de la luz para abandonar la Montaña y volver al castillo de Drake. Allí os recibirán el Rey y su séquito. El Rey te dará la Llave del agua. Descansa en la habitación que hay junto al trono. La madre de Noa hablará en sueños: está en la Neblina profunda... Habla con todos los súbditos. Te darán información importante, en particular sobre el Monasterio de Biron. Sal del palacio y compra lo que necesites en las tiendas. Si quieres obtener 10 champis curativos gratis, deberás responder bien a las 4 preguntas que formulará Noa a Vahn. Si sólo aciertas 2, obtendrás la mitad. Una vez que estés preparado, disponte para realizar un paseo hacia el Monasterio. Al salir del Castillo de Drake, corta la corriente exterior con la llave del agua. En un cofre hallarás el Libro del Viento I. Utilízalo.









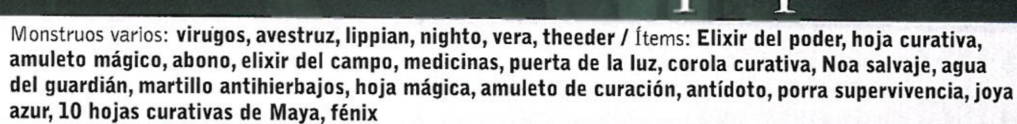


Carubán

Por primera vez, Noa y Vahn luchan juntos. Los poderes de ambos son eficaces, pero especialmente los de fuego. Utiliza los combos normales: patada acuchilladora, voltereta y presión de cisne, entre otros.

Monasterio de Biron: Gala se une al equipo





Monstruos varios: **virugos, avestruz, lippian, nighto, vera, theeder** / Ítems: **Elixir del poder, hoja curativa, amuleto mágico, abono, elixir del campo, medicinas, puerta de la luz, corola curativa, Noa salvaje, agua del guardián, martillo antihierbajos, hoja mágica, amuleto de curación, antídoto, porra supervivencia, joya azur, 10 hojas curativas de Maya, fénix**

Encamínate hacia el Este. Llegarás al Monasterio de Biron, incrustado en la roca. Allí se entrenan con rigor los monjes. Habla con Zopu, el Maestro Supremo. Conocerás a Songi, que va a tener mucha relevancia a lo largo de la aventura, y encontrarás a Maya, la madre de Mei. Está bien, sana y salva. Compra lo que necesites a los mercaderes y descansa en una de las habitaciones. En el comedor podrás salvar. Habla con todos los habitantes del Monasterio. Hay dos Árboles Génesis en los dos bosques Vozz existentes al Norte.

Zopu ordena a Gala que te acompañe al Bosque Vozz Occidental. Ahora controlas tres personajes (Vahn, Noa y Gala), que lucharán juntos en las batallas. Pero, dado que el controlador eres sólo tú, seguiremos empleando el singular a lo largo de la guía. Songi y otros monjes irán al Vozz Oriental en busca del otro Árbol. Las intenciones de Songi no son buenas.

Sal por la Puerta del Bosque Vozz Occidental. Camina hacia el Noroeste. En el Bosque encontrarás varios cofres y muchos bichos desagradables. Paciencia. Debes encontrar dos ítems fundamentales: "abono" y "elixir del campo". Al Norte, junto al río, verás una planta: "hierba de puente". Echa el fertilizante y podrás cruzar el puente. Métete por todos los recovecos:



encontrarás objetos interesantes. A la izquierda, atravesando un tronco, verás una estatua de salvar. Un poco más allá, ¡el Árbol Génesis!. Pero, lástima, está definitivamente muerto. »









» Sin embargo, en su interior sobrevive un huevo de Ra-seru. Vahn lo cuidará. De pronto, se producirá un temblor de tierra. Salva y encamínate hacia el Monasterio; ha sido atacado.
Habla con los supervivientes. Zopu está bien, en la cocina. Kin te enseñará técnicas de lucha nuevas. En la cocina come algo; repondrás PS y PM. En su habitación, encontrarás a Maya convertida en un monstruo Seru. Lee una carta suya y coge "agua del guardián". Encamínate hacia la salida Nordeste del Monasterio; vas a ir al Bosque Vozz Oriental.
Camina hacia el Nordeste y llegarás al Bosque. Entre batallita y batallita encontrarás numerosos cofres. Cerca de la estatua de salvar está el Árbol Génesis. Songi te recibirá con algunos esbirros: Virugos. Después de la victoria, toca el Árbol Génesis y revivirá. El huevo de Ra-seru se abrirá y saldrá Ozma, el que será a partir de este momento Ra-seru de Gala, con el poder del trueno. Al revivir el Árbol, el Monasterio de Biron volverá a la normalidad.
Vuelve al Monasterio. Zopu y Maya hablarán contigo. Revisa las tinajas: hay algunos accesorios interesantes. Come algo en la cocina y compra todo lo necesario para el largo viaje que te espera. Vas a buscar el origen de la Neblina para destruirlo. Antes de abandonar el Monasterio, habla con Kin. Aún debe enseñarte algo. Salva y sal por la puerta sur del Monasterio.

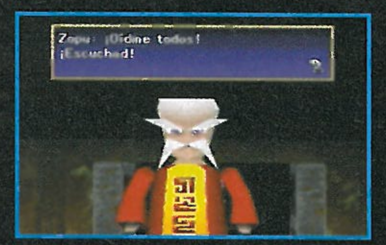


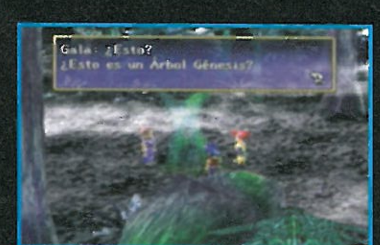
Virugos

En definitiva, poco hay que decir de esta lucha. A estas alturas ya estás acostumbrado a luchar contra todo tipo de bichos desagradables. No dudes en usar Espíritu, sobre todo para Gala, pues su barra de movimientos es extremadamente pequeña. Los artes de Noa y Vahn son efectivos. Altérnalos con magia.









La destrucción del Generador de Neblina

Jefes monstruosos: **Songi y Zeto** / Otros monstruos: **Tumba gemela, avispón y zenoir, entre otras novedades** / Ítems: **Libro de Trueno I, impulso de furia, corolas curativas, espada corta, fénix, elixir de protección, joya de la tempestad, anillo de entereza**

Ve al Noroeste, hacia el desfiladero. Síguelo hasta que veas un cúmulo espeso de niebla. Adéntrate en él y verás un acceso a un castillo con mazmorras incluidas. Allí está el Generador de Neblina. El castillo está muy bien defendido, así que ten cuidado. Revisa todos los cofres que vayas encontrando. Llegarás a un ascensor. Cógelo y baja hasta una estatua azul de salvar. Sigue revisando habitaciones hasta que se produzca el encuentro con ¡Songi! La lucha será dura, y sólo entre Songi y Vahn. Una vez vencido y humillado, Songi te dirá que Zeto está esperándote en el Generador. Salva y busca otro ascensor. Está cerca de donde se ha producido la lucha con Songi. El ascensor te bajará hasta el Generador y, justo delante de él, está Zeto. Esperamos que estés bien de salud y perfectamente equipado, pues este tipo es duro de pelar. No es imprescindible, ni mucho menos, pero puede suponer una gran ayuda la "joya de las profundidades". Antes del encuentro, podrías teletransportarte al Monasterio de Biron y comprarla. Si no lo haces, te costará más vencer a Zeto, pero seguro que lo conseguirás. Cuando Zeto es derrotado, pedirá

Songi

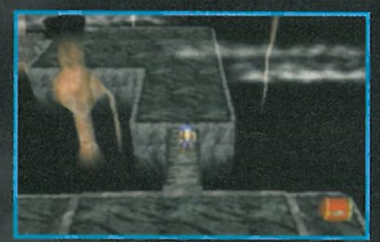
Gala debe enfrentarse a su antiguo amigo y compañero en una fuerte lucha. Usa Espíritu para ampliar su barra de movimientos, por el momento muy corta, y vigila sus PS. Esta batalla no será más que un calentamiento para la siguiente.













disculpas a un tal Príncipe Cort. Destruye el Generador, pero no te des por satisfecho. Aún están vivos los que lo crearon. Vuelve al Monasterio, Zopu hablará de la existencia de otro generador en el Norte. ¿Cómo lo estarán pasando en las Islas Sebucus del Norte y en el Reino de Karisto? El guardián de la puerta que conduce al Bosque Vozz Occidental te indicará el camino hacia la Región del Norte. Pasarás por una cueva: la Antigua Cueva del Viento. En la posada del viejo Brujo hay una palanca. Acciónala para abrir el acceso al resto de la cueva. Descansa en la posada de la vieja Bruja, un poco más adelante. Hari te hablará en sueños y te dirá que vayas a Octam. Habla con todos los habitantes de la cueva; te darán información valiosa sobre el camino a seguir y sobre el estado de las Islas Sebucus. Debes ir al Noroeste, hacia la ciudad de Jeremi.

Zeto

Este jefe tiene un golpe especial llamado "La ola grande" y que es altamente peligroso. Lo ideal sería que estuvieras equipado con la "joya de las profundidades". Si no lo estás, usa Espíritu por turnos, hiper artes y magia.



Jeremi: Se inicia la salvación de las islas Sebucus

Monstruo principal: **Turuleto** / Otros monstruos: **Rata kabuki, ogro, alas de la muerte, guardián, pez púa y espadín** / Ítems: **anillo de velocidad, libro de Fuego II, elixir de la velocidad, amuleto forestal, carta de Zalán**

Esta ciudad está bajo el poder de la Neblina. Para erradicarla, tendrás que revivir el Árbol Génesis que hay en el Jardín del Cielo. Al llegar verás que hay un edificio majestuoso que preside la ciudad. Recorre sus alrededores; encontrarás algunos ítems. Entra en el edificio. Hay un ascensor rápido "fuera de servicio". Tranquilo, hay otro ascensor. Úsalo para subir a las diferentes plantas. En ellas hay cofres y más ascensores. Por fin, verás un interruptor para el ascensor rápido. Actívalo y vuelve cuanto antes a este ascensor. Te subirá a la parte superior. Ve a la salida sur y estarás en el Jardín del Cielo. Coge el "amuleto forestal". Te ayudará en la batalla que vas a librar con Turuleto, un Seru que está comiéndose el Árbol Génesis. Equipa a alguno de tus personajes con el amuleto y cuida mucho tus PS a lo largo de la lucha. Este monstruo tiene golpes que pueden suponer una pérdida de 500 puntos en los PS de todos los aliados. Tras vencerle, obtendrás el Libro de Fuego II. Eliminado el obstáculo, revive a continuación el Árbol Génesis y libera a Jeremi de su tenebroso cautiverio. Tras esto, el Alcalde te alojará en una posada, en la que te recuperarás del duro esfuerzo. Un antiguo monje de Biron te enseñará nuevas técnicas. Habla con todos los ciudadanos que puedas y en particular con Zalán, el joyero. Te dará una carta para su esposa Yuma y su hijo Pepe, que viven en Vidna. Esta ciudad parece ser un paso obligado camino de Octam.

Turuleto

Una de las luchas más difíciles de la Leyenda. A pesar de su gracioso nombre, este monstruo Seru tiene golpes nada divertidos. Prepárate para su "cerco de piedra", con el que puede aniquilar a tu equipo completo si has descuidado sus PS. Dispón de un elevado número de elementos curativos y equipa a algún personaje con el "amuleto forestal". Usa magia "barata", por ejemplo Gizam, de modo que no te quedes sin PM.











Vidna, el Paraíso de las aguas termales

Monstruos varios: **Bisonte asesino y cieno de roble, pero sólo durante el camino hacia la ciudad /** Ítems: **Anillo de Yuma**

Sal de Jeremi y ve al Norte. Llegarás a Vidna. Se mantiene libre de la Neblina mediante unos molinos que se mueven por la energía calorífica que generan sus aguas termales. Aquí te informarán bien acerca de Octam y de la Puerta de la Sombras, donde, según cuenta la leyenda, hay un tesoro. Te hablarán de Hari que, poco a poco cobra mayor interés para ti. Sashi, sacerdotisa del Templo de Rem, te dará un mensaje de Hari: debes buscar y leer los 4 libros de la Profecía, en el Templo de Rem. En la ciudad vive un hombre, el Sr. Dampas, al que todos consideran un loco, ya que está construyendo un refugio para guarecerse de la Neblina, en el caso de que ésta llegara. Verás también a Pepe, el hijo de Zalán. A cambio de la carta, te dará el "anillo de Yuma". Antes de abandonar la ciudad, recórrela. Encontrarás numerosos objetos.













Octam, capital de las islas Sebucu

Monstruos varios: **Abeja asesina, diablo de curry, orbe y matis loca /** Ítems: **Corona de Zalán y Perla de la Estrella**

La ciudad está desierta. Si te metes por la puerta superior izquierda, hallarás un libro: "Guía Oficial de Turismo de las Islas Sebucus". Los trenes colgantes son los únicos medios de transporte que comunican las Islas con el Reino de Karisto. Entra por la puerta de abajo. Tras atravesar una estancia, llegarás a otra en la que están los 4 Libros de la Profecía, formando un cuadrado amplio que abarca otro cuadrado formado por 4 piedras talladas con las siguientes inscripciones: Fuego, Tierra, Viento y Agua. Lee los libros y toma debida cuenta del orden de las piedras. Pronto descubrirás su importancia. Una vez hecho el recorrido por los ocho puntos, uno de los pedestales se moverá y descubrirás unas escaleras subterráneas. Baja. Encontrarás a Caran, una ladrona de tres al cuarto que te comunicará que ha vendido la "Perla de la Estrella" a un joyero de Jeremi, un tal Zalán. Como habrás leído en uno de los Libros, esta perla es la única llave que abre la Puerta de las Sombras. Sal de aquí con una puerta de la luz y teletranspórtate a Jeremi con una puerta del viento. Una vez allí, entrega a Zalán el "anillo de Yuma". Él te entregará la "corona de Zalán" y la "Perla de la Estrella".





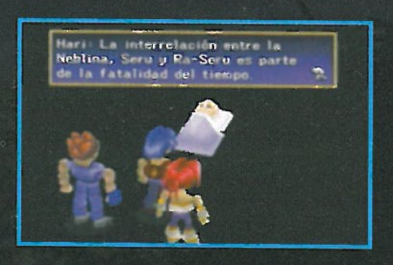


Puerta de las Sombras: Acceso a la ciudad subterránea de Octam

Monstruos principales: **Cara dorada, sólo en el caso de que cometas algún indeseable error, y Xain** / Monstruos secundarios: **Hombre de guerra, nova, pájaro loco, mush mush, lagartija de piedra, rana de gel, gola gola y otros** / Ítems: **maza gala, agua de la sabiduría, libro de Viento II, impulso de furia, elixir de protección, elixir maravilloso, anillo de vida, elixir de velocidad, corolas curativas, hoja mágica...**

Teletranspórtate a Octam, pero no entres. Camina hacia el Noreste. Tras cruzar un puente de madera llegarás a un cruce. Un cartel te indicará el camino a la Puerta. Sigue su indicación, al Este. Al llegar a tu destino, te encontrarás con la sorpresa de que la Puerta de las Sombras es, en aspecto, una gran flor de piedra que, por el momento, está cerrada. En cuatro bloques de piedra habrás de ir pulsando las opciones Fuego (al suroeste), Tierra (al noroeste)... en el orden correcto que, por supuesto, tú sabes. ¡Ojo! Si te equivocas, tendrás que vértelas con un desagradable monstruo. Una vez pulsadas las teclas correctamente, la flor de piedra se abrirá y en su centro verás cierto movimiento. Acércate y arroja la Perla de la Estrella a su interior. Entrarás así en los laberintos que dan acceso a la ciudad subterránea que han construido los habitantes de Octam para sobrevivir a la Neblina. Camina por los pasadizos. En la primera bifurcación toma el camino de la derecha. El de la izquierda sólo te conducirá a un cofre. En la segunda bifurcación ocurre lo contrario. El camino a seguir es el de la izquierda, aunque puedes coger el de la derecha para conseguir ítems. Pasarás por unos puentes móviles hasta dar con un acceso a un sendero corto en forma de espiral. Por fin habrás llegado a la ciudad. Aquí está Hari, el transmisor de las palabras del dios Rem. Lleva mucho tiempo durmiendo y no podrás hablar con él hasta que despierte. Aprovecha para recorrer la ciudad. Te enterarás de que está sometida a terribles terremotos, provocados seguramente por esbirros de la Neblina. Ve a hablar con el Alcalde, en la tercera planta de su casa, ahora refugio de los que se han quedado sin hogar. Cuando estés con él, os avisarán de que Hari ha despertado. Al llegar al Templo, descubrirás que Hari no es una persona, sino tres. Uno te hablará del pasado, otro del presente y el último del futuro. Toma buena nota de lo que te diga. De momento, cara al presente, sabrás que en las profundidades de Octam están los verdugos de la Neblina. Debes dirigirte por el "Sendero de Fuego". El Alcalde te indicará cuál es.

El acceso al sendero está al Noroeste de la ciudad, detrás de un edificio. Te esperan corredores sin fin, con innumerables luchas. Como orientación, toma el camino de la izquierda.



Llegarás a unos caminos compuestos por círculos. Recórrelos hasta topar con unas rocas iluminadas, que contienen cofres. Pasadas éstas llegarás, por fin, a un punto de salvar. Sigue el camino y te encontrarás en una caverna llena de lava. Antes de que te desesperes, Noa habrá encontrado la solución. Usa un trozo desprendido de tierra a modo de barca y sigue el río de lava. Éste te conducirá hasta un monstruoso toro llamado Xain. Es él quien provoca los terremotos de Octam, cumpliendo órdenes de un tal Dohati. Prepárate para una lucha verdaderamente dura. Si tienes muchos puntos acumulados, te recomendamos que uses la Tarjeta de puntos. También le hará mucho daño el poder de Nova, si es que alguno de los Ra-seru de tu equipo se ha hecho con él.

Una vez vencido, Xain, en venganza, convertirá la lava en hielo. Pronto descubrirás en qué se traduce algo tan inocente. Además conseguirás el "Libro de Viento II" y mucho oro. Vuelve a Octam para descansar, comprar y hablar con sus habitantes. Comienzan a tener frío y sugieren la idea de ir a Vidna, a por aguas termales. El Alcalde te pedirá que le traigas sales de primavera. Salva antes de marchar.

Xain

Contra este toro no tendrás más remedio que usar la Tarjeta de Puntos. Abusa del Espíritu, de modo que amplíes la eficacia de tus golpes. En cuanto a la magia, va muy bien el poder de Nova. Los artes e híper artes de Gala y Vahn también son eficaces.











Vidna: El fin del Paraíso

Monstruos varios: **Verial, bomba del diablo y otros** / Ítems: **Sales de primavera, elixir de protección, flor curativa, cadena de lentitud**

Vidna ha sido cubierta por la Neblina. Pero, ¿recuerdas al hombre al que llamaban loco? Ahora, todos los que consiguieron llegar al refugio están vivos y arrepentidos de sus críticas anteriores. En el refugio, te hablarán de Ratayu, otra ciudad que también posee aguas termales. Sashia te dirá que la Neblina viene del Noroeste, "quizá pasando por Ratayu...".
Ve a la sala de máquinas. En uno de los cofres antes cubiertos por las aguas se encuentran las "sales de primavera" que te pidió el Alcalde de Octam. Cógelas.
Vuelve a Octam, si quieres con una "puerta del viento", y coge el ascensor que comunica con los subterráneos. Dale ahora las sales de primavera al Alcalde. Agradecido, te dará a cambio la "Cadena de la Lentitud". Además, te dirá también que hay un Árbol Génesis en la Montaña Letona, junto a la ciudad de Ratayu. Descansa en la posada y compra accesorios. Salva antes de reiniciar el camino.







Ratayu: El poder corrompido

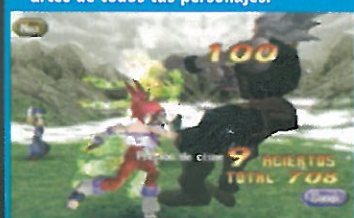


Monstruos principales: **Songi y Saryu** / Monstruos para pasar el rato: **Lobo, ogro loco, mosca demonio, caballero calavera (con "hechizo de maldición"), sombra malvada (con "decisión fatal"; ojo con ella), mushura, rata del infierno y kemaro** / Ítems: **Libro de marfil, corola curativa, puerta de viento, llave de la Montaña Letona, fruta curativa, llave de Ratayu Occidental**

Al salir de Octam, camina hacia el Noroeste. Lee el cartelito que hay en el cruce, tras el puente de madera, para mayor seguridad. Nada más atravesar las puertas de la ciudad, los Ra-seru de tu equipo hablarán: "...hay un Árbol Génesis al Este...", confirmando las palabras del Alcalde. Recorre la ciudad. En la posada descubrirás que una chica, Elisa, va a ser sacrificada o, dicho en otros términos, va a ser convertida en novia de un Seru. Para acceder a la Montaña Letona, necesitas la llave. Busca a Saryu, el gobernador de la ciudad, que es quien la tiene. Lo encontrarás al Norte de la ciudad, en un majestuoso palacio. Te dará la llave y te prometerá otra si consigues revivir el Árbol Génesis. Te dirá, además, dónde está la puerta de acceso: en la muralla Este de la ciudad.
Abre la puerta de acceso a la Montaña. Como primera providencia te encontrarás una estatua de salvar. Yendo hacia el Norte, encontrarás una cueva. No hay nada interesante en ella. Conviene que, una vez allí, sin entrar siquiera, gires hacia el Este. Llegarás a otra cueva. En ella, ve al Este hasta que llegues a una bifurcación. Elige Norte y Oeste para dos cofres. Uno contiene "incienso", que te priva del gusto de batallar durante un rato. Vuelve por donde has venido y gira de nuevo al Oeste para salir de la cueva. Verás un poco el sol y volverás a entrar en otra cueva. Allí, junto a un cofre que contiene una "fruta curativa" hay una estatua de salvar. Salva, sal y asciende hasta la cima. El Árbol Génesis está cubierto por una barrera, una especie de campo magnético. ¿Adivinas quién está detrás de todo esto? ¡Songi, el

Songi

¿Otra vez? Pues sí. Songi es el hilo conductor de la Leyenda. Aparece en todas partes y está absolutamente identificado con la Neblina. No te hará falta usar la Tarjeta de Puntos, pero sí el Espíritu y algo de magia. En general, serán muy efectivos los hiper artes de todos tus personajes.

















traidor! Para desactivar la barrera, habrás de vencer a Songi. Respira hondo, porque te espera un mal trago. Quizá te ayuden algunas recomendaciones: usa el Golpe de Fuego y la Llama de Tornado de Vahn, son muy efectivos; también lo son el poder de Nova y el puño de relámpago de Gala. Cuando lo hayas vencido, Songi cumplirá lo pactado y quitará la barrera. Habrás ganado mucho oro y experiencia. Salva y vuelve a Ratayu.

En la ciudad os informarán de que Saryu, poseído por un Sim-seru, ha creado un monstruo de la especie de los Seru: Juggernaut. En la posada conocerás a Elisa, la futura "novia" de Juggernaut, por mandato de Saryu. Noa se ofrecerá a ocupar su lugar. Un hombre te explicará qué es un Sim-seru: un Seru de creación humana; en Karisto han descubierto un método para crear Seru cada vez más poderosos. Repón fuerzas en la posada, compra armas y accesorios y vuelve a hablar con Elisa. Cuando Noa tenga el vestido puesto, los guardias de Saryu vendrán por ella y la llevarán a Juggernaut. La cosa se complicará y tendrás que ir en su rescate. Sigue todo recto el pasillo central del palacio. Delante de la puerta que comunica con Juggernaut hay dos kemaros. No hay forma de escaquearse de la pelea. Una vez llegado a tu destino, habrás de luchar contra Saryu. Es una lucha algo difícil, especialmente por su "terremoto"; de golpe y porrazo quitará más de 500 PS a todos los aliados. Contra él emplea los hiper artes de Vahn, Noa y Gala y la magia de Nova y Mushura, si las posees. No es necesario que uses la Tarjeta de Puntos. Con tu victoria, el Seru que lo poseía desaparecerá y Saryu volverá a su ser natural. Desactivará la máquina que había hecho salir a Juggernaut de las profundidades y lo mandará de nuevo a las profundidades, temeroso de su futuro regreso. Te contará lo ocurrido. Detrás de toda la historia está Dohati. Saryu te dará la Llave de Ratayu Occidental para entrar en el Castillo de Dohati. Este castillo está en el Oeste, donde, curiosamente, hay otro Generador de Neblina.

Saryu

El peligro de este gobernante poseído por un Sim-seru está en su golpe especial. No permitas que tus PS bajen de 600. Usa la magia de Nova y Mushura si la posees. Ataca con combos o hiper artes sólo cuando tengas los PA a un mínimo del 80% y la barra de movimientos al máximo.

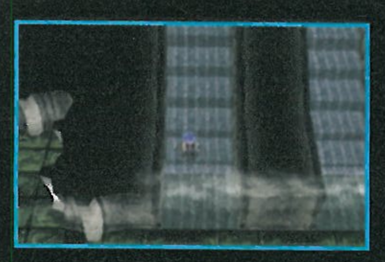


Castillo de Dohati

Monstruo principal: **Dohati** / Otros monstruos: **Gran gomboo, aluru (no escapes. Lucha contra él para permitir que tus Ra-seru adquieran su poder, pues te será de gran ayuda en posteriores enfrentamientos), gola gola, freed, etc** / Ítems: **Flor curativa, elixir maravilloso, elixir de protección, fénix, fruta curativa, espíritu de guerra, baya curativa.**

Ve al Oeste hasta una bifurcación. Sigue por la izquierda y dibuja la forma de la península hasta llegar al Castillo. Una vez dentro, si vas al Oeste encontrarás dos cofres; uno tiene "elixir maravilloso". Para seguir, ve al Este y usa las escaleras mecánicas que van arriba. No cojas las de descenso, sólo lograrás repetir el proceso. Esto es válido para todo el Castillo. En la primera planta pasarás por un puente que comunica torreones. Sigue hasta las próximas escaleras mecánicas de ascenso. Subirás a otra planta con un puente como el anterior. Sube de nuevo otras escaleras y, detrás de su puente verás una estatua. Salva para mayor tranquilidad, estás muy próximo a Dohati. Así es, has llegado al Generador de Neblina y, custodiándolo, está el mismísimo Dohati. Te espera una lucha muy peligrosa. Se parece a Zeto, pero es más duro de pelar. Dohati se presenta como "leal servidor del Príncipe Cort", de quien ha recibido el Sim-seru que lleva. En la lucha, no es necesario usar la Tarjeta de Puntos; resérvala para otra ocasión. Eso sí, tu nivel de PS debe ser de más de 1000 puntos. Usa la magia y los combos e hiper artes en los que son especialistas Vahn, Noa y Gala. ¡Cuidado con su "Aliento de Caos"! De un plumazo acabará con 800 PS de todos los aliados e, incluso, puede envenenar a alguno. Mantén siempre un nivel alto de PS. Con la victoria, ganarás 12000 ptos. de experiencia y 16000 de oro. El vencido Dohati te dirá que Juggernaut, su creación, ya está libre, creciendo al amparo del Príncipe de Cort. Pronunciadas sus últimas palabras se desintegrará.

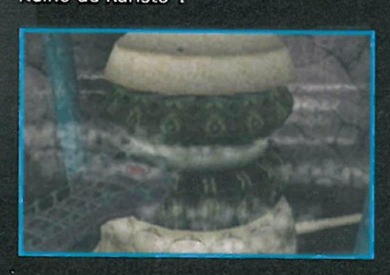
Destruye el Generador de Neblina. Las Islas Sebucus quedarán liberadas de la Neblina. Automáticamente, aparecerás compareciendo ante Saryu. Dado que Noa quiere encontrar a sus padres, Saryu te comunicará el camino a Conkram: "...está en el Reino de Karisto".



Dohati

Dohati, corrupto servidor de la Neblina, tiene preparado para ti un letal "Aliento de Caos". Tu nivel de PS actual debe ser superior a 1000 PS, si no, podrías ver desaparecer al equipo completo en una sola bocanada. Usa Espíritu y todos los artes e hiper artes que controles hasta el momento.







Reino de Karisto: Tol, capital de la diversión



Luchas principales: **Gaza y Gaza con Sim-seru** / Monstruos varios: **Gusano mohoso, cieno ácido, grude abeja reina, cuchara, hueso muerto y sombra** / Ítems: **Agua mágica, agua de la sabiduría, agua de la vida, agua del guardián, baya curativa, agua de la velocidad, elixir maravilloso, fénix, panes de Soru, tarjeta dorada, fruta curativa, fruta mágica, elixir del poder, elixir de protección, agua milagrosa, espada astral, contraseña. Puedes conseguir, además, el Grial de la vida y el Grial perdido.**





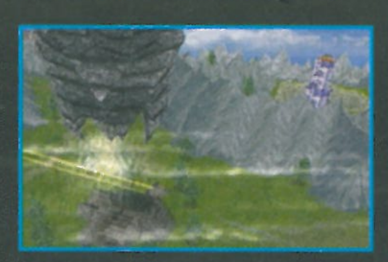


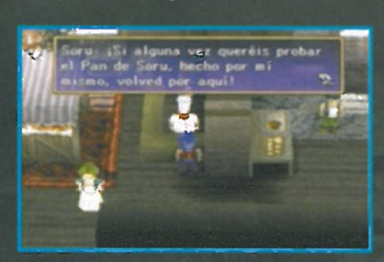
Para ir de las Islas Sebucus al Reino de Karisto debes coger un tren colgante en Octam. Teletranspórtate a Octam. Recorre la ciudad y habla con sus habitantes antes de coger el tren colgante, camino del Este, al Reino de Karisto. Te enterarás de que allí están las megalópolis Tol y Uru Mais, la cuna de los Seru. Compra muchas "puertas de viento"; te harán falta.

Ve a la estación de trenes colgantes. La tripulación y los Seru voladores te estarán esperando. Sólo te ofrecerán un viaje de ida: la Neblina está allí; no pueden correr riesgos. Según Gala, Tol y Conkram estaban en guerra cuando llegó la Neblina: ¿existirá alguna conexión entre ambos males? Además percibe una fuerza maligna...

No sin dificultades llegarás al Reino de Karisto. Allí está Caran, la ladrona. A lo lejos veréis el castillo flotante que esparce Neblina desde el cielo. Cuando se marche Caran, baja las escaleras de la estación y lee el tablón. Ofrece información valiosa sobre Tol o "Torre del Sol", Buma, Uru Mais, ciudad donde, como de la nada, nacen nuevos tipos de Seru, y el Barranco de Nivora.

Encamínate al Noroeste, hacia donde iba el castillo flotante, a la ciudad de Tol. Una vez allí, sabrás que la parte superior de la Torre no está afectada por la Neblina. Allí malviven los supervivientes de Tol. Justo antes de llegar a las plantas habitadas, se producirá una escena: conocerás a Gaza, un anciano obsesionado con vengar la vida de su familia, aniquilando a cuantos Seru puede. Pronto verás la trascendencia de este desafortunado encuentro. Métete en cualquiera de los rellanos del ascensor para salvar tus progresos. Sigue subiendo. En la posada recupera tus PS y PM. En el club de jazz se producirá otra escena: Caran discute con un tal Grantes. Ojo al dato; tendrá su importancia después. En este club, habla con una mujer rubia. A cambio de consumir vasos de leche, te dará información valiosa sobre Sage. Un poco más arriba está la Cúpula del músculo. Puedes meterte ya y probar el ring o la maquinitas, pero te recomendamos un poco de paciencia. Sigue hacia arriba: pasarás por la discoteca. Sin la "Tarjeta Dorada" no puedes pasar, y ésta sólo se consigue en la Cúpula del músculo, así que, si quieres, espera un poco. De todas formas no hay nada especial en esta disco, salvo un pequeño juego de habilidad. En el Broadway de Tol, en la planta siguiente, pedirán a Gala que actúe... ¿Se le dará bien la interpretación? Más arriba, la panadería. Aquí





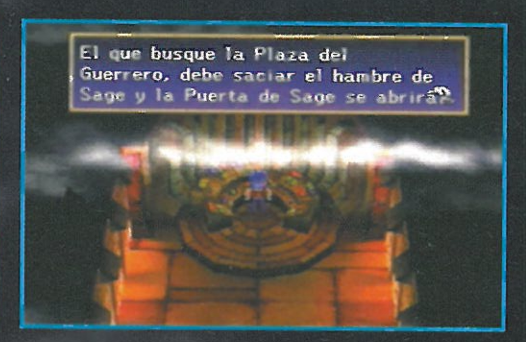




Gaza

Este hombre es un gran espadachín, pero no posee el poder de ningún Seru. A pesar de su aguante, no te dará demasiados problemas. De todos modos, no dudes en emplear la magia de Aluru si quieres acabar rápido. Usa los hiper artes de los que dispones y otros combos normales.







encontrarás panes de Soru a ¡¡¡6000 G la unidad!!!. Es una barbaridad. Pero alguien te dirá cómo conseguirlos más baratos. Más arriba tienda de armas y almacén, donde se vende el "Grial de vida" por 40000 G. Del salón de la comunidad, el café de Tol y la escuela, lo único interesante son las conversaciones y los cofres. Por fin, llegarás a la azotea. Aquí entrenan los monjes de Biron. Busca tres cofres, habla con los monjes y entra a ver al anciano Deez. Éste te dará el semillero de Árbol Génesis. El Árbol original se transformó en este semillero al ser trasladado de la plaza del Guerrero a la azotea. Existe una profecía: el Árbol volverá a la vida llegado el momento... Toma el semillero y escucha las indicaciones del anciano: debes "abrir la Puerta de Sage e ir a la Plaza del Guerrero". Al salir de hablar con Deez, te darás de bruces con Gaza, el esgrimista. Te espera una inesperada lucha. Cuidado con su cuchillada astral. Si alguno de tus personajes posee el poder de Aluru, empléalo. Usa además todos los hiper artes que conozcas. Al vencerlo, quedará mal herido. Entonces aparecerá Songi, dispuesto a hacerse cargo de él. No cabe duda de que no le mueve la caridad, precisamente. Pronto verás lo cierto de esta afirmación.

Ha llegado el momento de hacer la visita de rigor a la Cúpula del músculo. Aquí podrás conseguir panes de soru con tu habilidad. Vas a necesitar 8 panes para saciar el hambre de Sage. ¿Qué significa esto? En las plantas ocupadas por la Neblina, hay 8 cofres grises, de los que te habló la chica del club de jazz, con diferentes objetos. Coge los objetos y deposita en su lugar los panes. Cuando hayas completado las 8 operaciones, la Puerta de Sage se abrirá y te permitirá el paso a la Plaza del Guerrero.

En la Cúpula del músculo tienes varias opciones para conseguir los puntos que necesitas: luchar en el ring, jugar en una máquina a las batallitas o las máquinas tragaperras. Nuestra humilde recomendación es que consigas los puntos en la máquina de combate. Es bastante fácil. De todas formas, puedes experimentar el ring, pues tu victoria dependerá, en buena medida, del nivel que hayas alcanzado hasta el momento. Una vez conseguidos los 8 panes de Soru, baja a la zona ocupada por la Neblina. Abajo del todo, encontrarás un gran perro de piedra tapando el camino. En la sala de mandos inmediatamente anterior leerás el mensaje que te indica cómo abrir la puerta. Tú ya lo sabes. Busca los 8 cofres y deposita los panes. Una vez hecho esto, vuelve a la sala de control. Una imagen virtual del Dr. Usha te hablará y la puerta se abrirá automáticamente. Baja y métete por la biblioteca, hasta llegar a una estatua de salvar. Salva y baja por la escaleras que hay a su lado. Has llegado a la Plaza del Guerrero, pero su centro está protegido. Acciona la primera palanca; hará descender el primer muro. Debes ir hasta el lado opuesto de la rotonda para accionar la palanca que quitará el segundo y último. Para llegar a ese otro lado debes ir moviendo las diferentes palancas que desactivan las barreras eléctricas de la rotonda. Una vez despejada la plaza, baja para plantar el semillero. Songi aparecerá acompañado de Gaza, ahora portador de un Sim-seru. Te espera una batalla fuerte. Gaza viene con nuevos brios: neocuchillada astral, neocuchillada de estrella, ola astral... En fin, manten siempre tus PS por encima de 1100. Si cuidas de tu salud y dispones de un buen nivel de magia y accesorios suficientes, no tendrás que usar la Tarjeta de Puntos. Cuando los venzas, el Sim-seru se desintegrará. Gaza quedará al borde la muerte, pero su alma será la que haga revivir al Árbol. Coloca el semillero junto a él. El Árbol Génesis revivirá y el anciano Gaza dejará un recuerdo: su "espada astral". Equipa a Vahn con ella.

Revivido el Árbol, la Neblina desaparecerá de Tol. Sube y métete en la primera posada que encuentres. Noa tendrá un sueño. Baja a la planta baja de esta posada. El Emperador Etora te dará entonces una contraseña de parte del Dr. Usha: XXTOC. Te encomendará también la difícil tarea de destruir el Castillo flotante. Haz un recorrido por Tol y compra lo que necesites. Te darán información sobre otros Árboles Génesis. Están en Buma.





Gaza con Sim-seru

El bueno de Songi ha hecho un regalo a Gaza: un Sim-seru. De este modo, lo ha transformado en un tipo más peligroso. De nuevo, es recomendable el uso de magia (especialmente, Aluru y Nova) y de hiper artes. Por turnos, recupera sistemáticamente los PS de tu equipo y usa Espíritu.





Buma: La ciudad congelada

Monstruos varios: **Abeja reina, cieno ácido y grude, entre otros** / Ítems: **Baya curativa, fruta mágica, llave de la Puerta de Uru Mais**

Al salir de Tol, se producirá una escena en el Castillo flotante: la familia Dalilas está al servicio de Zora... Pronto te las verás con ellos. Ve al Nordeste, hacia Buma. Al entrar verás que está helada. Ve hacia los Árboles Génesis. Hay tres. Verás a Caran rezando en medio de ellos. Ella se irá y tú intentarás revivir los Árboles. Es inútil. Sal de Buma y dirígete a la Torre del Dr. Usha, al Oeste. Al entrar leerás un cartelito: "Habla por el tubo". Hazlo. Te pedirá una contraseña. Es la que te dio el Emperador Etora. Al darla, el Dr. Usha hará bajar el ascensor. Una vez arriba, podrás reponer fuerzas y comprar accesorios. El Dr. Usha te dirá que, para revivir los Árboles de Buma hay que destruir al Seru que provoca el hielo: Koru. Este Seru está en el Barranco de Nevira y no puede ser destruido sin más. Es necesario crear una "Bomba Espacio-Tiempo", a base de "Gotitas de Fuego". Para conseguir estas gotitas hay que ir a Uru Mais, la tierra de los Seru, y soñar. De este modo, Tieg, el dios supremo, aparecerá y te dará las gotitas de fuego. La esposa del doctor tiene la llave de la Puerta de Uru Mais. Te la dará si respondes correctamente a todas sus preguntas. Lo harás bien si has prestado atención a todo lo que te han dicho el doctor y sus ayudantes.

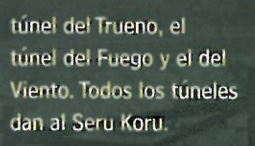




Uru Mais

Monstruos varios: **Nurga, freed y otros Seru** / Ítems: **Gotitas de fuego, baya curativa, bombas espacio-tiempo**

Sal del Centro de Investigación del Dr. Usha y ve a Uru Mais, al Oeste. Al llegar verás que es una ciudad en ruinas, con una gran edificación negra en el centro. Hay dos cosas extrañas: no se ve un alma y ¡no hay Neblina!. Alguna fuerza poderosa impide a ésta asentarse en estas tierras. Sube a la plataforma central. Al tener la llave en tu poder, las tres puertas de acceso se abrirán. Métete por la primera. El interior es moderno, como una nave espacial. Recorre los pasillos. Por fin, una voz hablará a Noa: "La Tribuna de Piedra aguarda tus sueños...". Noa se dormirá y entrará en el mundo de los sueños. Descubrirá que sus padres son los Reyes de Conkram y que fue salvada por un soldado Soren. Vuelve al exterior. Aparecerán unas figuras, transmisoras de las palabras de Tieg. Apenas se entiende lo que dicen. Baja e introdúcete por la segunda puerta. Ahora es el turno de Vahn. También soñará, dando más inteligibilidad a las musas. Con los sueños de cada uno se van encendiendo las "luces fantasmales". Sólo falta una. Es el turno de Gala. Métete por la última puerta. En su sueño descubrirás algunos trapos sucios de su antiguo amigo Songi. Las tres luces se iluminarán. Tieg, Seru y humano a la vez, hablará. Descubrirás el sentido de toda tu aventura y lo que queda por pasar. Existen 10 Árboles Génesis en la tierra y un Gran Árbol en Seru-kai, lugar gobernado por los Seru. Un Ra-seru llamado Rogue conspiró a espaldas de Tieg y dio Seru a los humanos, creando el caos. En cada Árbol Génesis puso Tieg un Ra-seru para salvar al mundo de los poderes maléficos. Una vez comunicado todo el mensaje, invocará las gotitas de fuego, el caos, y te las dará. Baja de la plataforma. Se oirá un ruido que viene de los bosques. Es Juggernaut, que se aproxima a Uru Mais. De una bocanada destruirá la ciudad. Entonces aparecerá Caran con una propuesta: te dará el huevo de Ra-seru que posee a cambio de que consigas revivir los Árboles Génesis de Buma. Sal de la ciudad y teletranspórtate al Centro de Investigación del Dr. Usha. Una vez allí, dale las gotitas de fuego al doctor para que fabrique la bomba espacio-tiempo. No creará una, sino cuatro. Mejor, porque necesitarás una bomba para la entrada del Barranco y las otras tres para hacerlas estallar a la vez en el lugar en que confluyen los tres túneles del lugar: el túnel del Trueno, el túnel del Fuego y el del Viento. Todos los túneles dan al Seru Koru.









Barranco de Nivora



Monstruo principal: **La familia Dalilas y Koru /** Monstruos secundarios: **Lucifer, neo grude, amatista, lagartija de roca, cara de lava y pez de guerra /** Ítems: **Icono del guerrero, gema de entereza, impulso de furia, joya del arcoiris, fruta mágica, joya del espíritu, libro de Trueno III, libro de Fuego III, libro de Viento III**

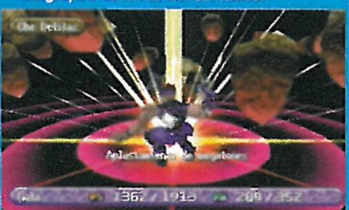
Encamínate al Nordeste de la torre. A la entrada del Barranco, Gala colocará la primera bomba. Ésta despejará el acceso. Entra. Se producirá una escena en la que tendrás la oportunidad de conocer las inquietudes e intenciones de los Soren... buena gente. Están en la cumbre y huirán cuando oigan que se aproxima alguien. Sube y métete por la cueva, junto a la estatua de salvar. Llegarás a la encrucijada de caminos en la que se inician los tres túneles. Ahí cada personaje tomará el camino que le es propio. Dado que cada uno irá por un túnel, deberás pulsar C para ver lo que hacen los demás. Acciona todas las palancas que vayas encontrando, dado que afectarán a los otros túneles. Realmente, el trayecto no es complicado. Sólo te haremos una recomendación: haz el trayecto de Vahn antes que el de Gala. Te darás cuenta de que Gala tendrá que hacerle una favor a Vahn antes de llegar a su destino.

Cuando lleguen los tres personajes a Koru y se dispongan a colocar las bombas aparecerán los hermanos Dalilas. Te esperan tres luchas individuales: Gala contra Che, Noa contra Lu y Vahn contra Gi. Con Che deberás procurar mantener tus PS por encima de 1200, dado que su "aplastamiento de megatones" puede liquidarte en un plis. Contra Lu y su "Puñetazo de Plasma" usa hiper artes y el poder de Nova. Y para la lucha de Vahn contra Gi, paciencia, hiper artes y Aluru. En ningún caso será imprescindible usar la Tarjeta de Puntos, siempre y cuando tengas un buen nivel y suficientes accesorios. Además, hay una constante en todas las luchas: los hermanos dan dos golpes normales y uno especial, dos normales y uno especial... Emplea este dato para recuperar tus PS y emplear Espíritu cuando más convenga. Con las victorias obtendrás los libros de Trueno, Viento y Fuego III, además de mucho oro y experiencia. Tras las luchas, debes hacer detonar las bombas. Koru quedará agonizando. Los hermanos Dalilas, aún vivos, se unirán a él para que se autodestruya incontroladamente y acabe así con todo el Reino de Karisto. Salva en la estatua de la derecha y baja hasta donde agoniza Koru. Los Dalilas fusionados con él te propondrán una nueva lucha, pero esta vez será especial. Dispones tan sólo de 4 turnos para vencerlo. De lo contrario, la explosión te alcanzará y morirás. He aquí un par de consejos: Si no lo hiciste en su momento, equipa a Vahn con la espada astral. Y en la lucha usa los nuevos hiper artes y el poder de Aluru. Al vencerlo, Koru se desintegrará y desprenderá muchísimo calor contenido en su interior. Vuelve a Buma.

Gala: ¡Bien! Yo iré por el
Túnel del Trueno a la derecha,
hasta donde hay que poner la bomba.

Che Dalilas

De brava apariencia y escaso cerebro. Sin embargo, sus golpes son tan bravos como su cara. Procura hacer coincidir el uso de Espíritu con el de su golpe especial, reservando la recuperación de PS para el turno anterior. Usando hiper artes y algo de magia, no tendrás dificultades.



Lu Dalilas

Al igual que en la lucha contra Che, procura protegerte con Espíritu de su golpe especial y usa el poder de Nova alternado con hiper artes.



Gi Dalilas

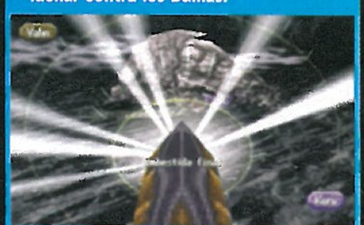


Quizá éste sea el más duro de pelar de los tres hermanos. Sin embargo, en ningún momento vas a ver peligrar tu vida si cuidas tus PS y organizas tus ataques en base al modo de actuar de los Dalilas: dos golpes normales por cada uno especial. Usa Espíritu e hiper artes.



Koru

La dinámica de esta lucha es algo diferente al resto. En primer lugar, se te da la oportunidad de preparar a tu equipo como consideres más apropiado. A estas alturas es seguro que no tendrás dudas a este respecto, pero si las tuvieras, usa la opción "mejor equipo" en equipar y repon los PS y PM perdidos usando elementos. En segundo lugar, tienes sólo cuatro turnos para ganar. Hay un medio de conseguirlo: usar los hiper artes de los libros conseguidos al luchar contra los Dalilas.

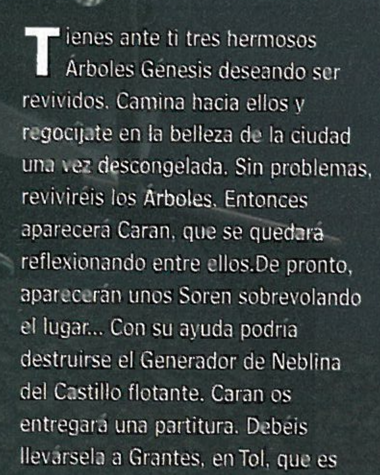




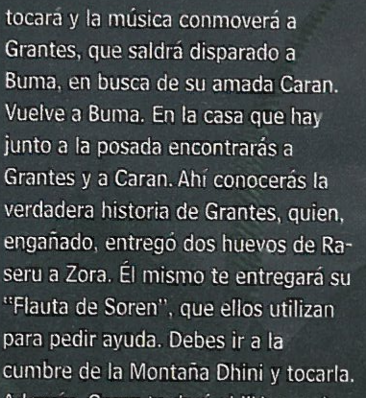


Buma: El deshielo de los árboles Génesis

Monstruos varios: **Lobo de velocidad, gatillo de la muerte, rata gigante, neo bisonte, hombre de hierro e Iota** / Ítems: **Fruta mágica, fruta curativa, flauta de Soren y huevo de la luz**



Tienes ante ti tres hermosos Árboles Génesis deseando ser revividos. Camina hacia ellos y regocíjate en la belleza de la ciudad una vez descongelada. Sin problemas, reviviréis los Árboles. Entonces aparecerá Caran, que se quedará reflexionando entre ellos.De pronto, aparecerán unos Soren sobrevolando el lugar... Con su ayuda podría destruirse el Generador de Neblina del Castillo flotante. Caran os entregará una partitura. Debéis llevársela a Grantes, en Tol, que es quien la compuso. Antes de marchar a Tol, recorre la ciudad. Te enterarás de que Grantes fue un Soren a quien quitaron las alas por robar los huevos de Ra-seru de los Árboles de Buma... No lo juzgues demasiado deprisa; todo tiene su explicación. Averiguarás también dónde viven los Soren: en la Montaña Dhini. Lo malo es que no admiten el paso si no posees algo que te identifique como Soren. Teletranspórtate a Tol. Grantes no querrá saber nada de ninguna partitura. Dásela al pianista. Éste la



tocará y la música conmoverá a Grantes, que saldrá disparado a Buma, en busca de su amada Caran. Vuelve a Buma. En la casa que hay junto a la posada encontrarás a Grantes y a Caran. Ahí conocerás la verdadera historia de Grantes, quien, engañado, entregó dos huevos de Ra-seru a Zora. Él mismo te entregará su "Flauta de Soren", que ellos utilizan para pedir ayuda. Debes ir a la cumbre de la Montaña Dhini y tocarla. Además, Caran te dará el "Huevo de la luz" y su huevo Ra-seru.





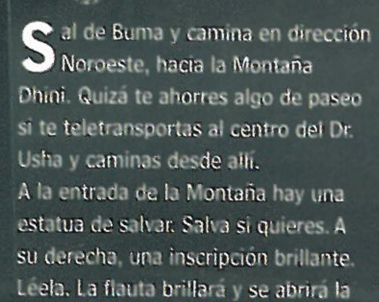






Operación castillo flotante

Monstruos: **Puera y Zora** / Monstruos secundarios: **Basra, termo, cara de terror, mushura y topacio, junto a otros monstruos Seru** / Ítems: **Amuleto maravilloso, bayas curativas, campana buena suerte, elixir maravilloso, fruta curativa, anillo mágico, icono del dios maligno**



Sal de Buma y camina en dirección Noroeste, hacia la Montaña Dhini. Quizá te ahorres algo de paseo si te teletransportas al centro del Dr. Usha y caminas desde allí.

A la entrada de la Montaña hay una estatua de salvar. Salva si quieres. A su derecha, una inscripción brillante. Léela. La flauta brillará y se abrirá la puerta de acceso. Sigue el camino hasta llegar a una cueva. En las primeras bifurcaciones, si giras siempre hacia la derecha saldrás a una ladera donde hay un cofre con un interesante "amuleto maravilloso". Sigue hasta otro acceso, más arriba. Tras recorrer la gruta, saldrás de nuevo. Otro cofre te espera. Continúa el sendero, hacia arriba, y métete por la siguiente gruta. Sigue el camino. Subirás hasta otro cofre y, justo después, encontrarás la salida a la cumbre. Verás una estatua de salvar y... ¡ya está! Vahn debe tocar la flauta. Cuando lo haga, aparecerá un grupo de Soren, capitaneado por Luctes, el hermano mayor de... Bueno, ya lo averiguarás más adelante. Les hablarás de tu plan de destruir el Castillo flotante,











solicitándoles su ayuda. Ellos remitirán la decisión final al Anciano de los Soren, Cructes. Habla con él. Es el padre de Luctes y de... ¡Grantes!. Recorre la ciudad de los Soren; hallarás algunos cofres. Compra lo que necesites y ve a la plaza. Luctes te espera para llevarte al Castillo flotante de Zora.

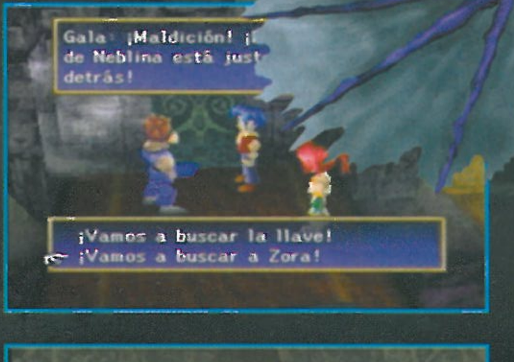
En el Castillo te espera una difícil prueba. Entra. En la primera bifurcación encontrarás un cofre a la izquierda. A la derecha, empezarás topándote con un cofre. Sigue el camino y saldrás al exterior. Continúa hasta otro acceso. Métete y sigue hasta llegar a una palanca. Acciónala. Se activará una especie de ascensor. Cógelo y sigue el camino. A la derecha encontrarás un cofre escondido con el "icono del dios maligno", un utensilio bastante simpático. Un poco más allá, unas puertas cerradas automáticamente te impedirán continuar. Busca unos pasos antes el modo de abrirlas. Lo hallarás metiéndote por una especie de tubo que se inicia a la izquierda. Es una vía de comunicación con un puesto de mandos, donde un vasallo de Zora cumple la orden de cerrar el paso cuando hay una presencia extraña. Te espera una lucha contra Puera. Lo liquidarás sin problemas. Activa la palanca y vuelve al camino. Las puertas se abrirán a tu paso. Camina hasta una rotonda con una estatua de salvar. Salva. Estás a las puertas del trono. Lucha contra los dos bichos que guardan la puerta. Para entrar, debes accionar las dos palanca. Entrarás al salón del trono. Zora no está. Detrás del trono está la puerta que conduce al Generador de Neblina. Está cerrada. No te molestes en buscar la llave. Nadie te librará de un encuentro con Zora, "a quien Cort ama y protege...", según sus palabras. Por supuesto, se inicia una lucha. Uno de sus golpes especiales es el "tifón de las tinieblas". Para mitigar un poco sus efectos, conviene que equipes a alguno de los personajes con la "joya de ébano". Una vez vencida, Zora te comunicará que el huevo de Ra-seru forma parte del Generador de Neblina. Entonces aparecerá Songi, para variar. Él entrará en la sala del Generador de Neblina y ¡lo destruirá! ¿Se ha vuelto loco? No. Parece ser que era un Generador falso, una trampa para atraer a todo tu equipo al Castillo y liquidarte. Tienes 6 minutos para abandonarlo antes de estrellarte contra el suelo. Esperamos que recuerdes bien el camino de vuelta. Cuando llegues a la azotea donde debían esperar los Soren, te encontrarás con la sorpresa de que no hay nadie. Pero descuida; en unos segundos aparecerán Luctes y su gente y te rescatarán. Cructes, el Anciano Soren, te informará de dónde está el verdadero Generador de Neblina: se encuentra en las montañas, al Norte de Karisto, cerca de Conkram, en la Gran Fortaleza. Luctes te llevará a Conkram para que continúes tu aventura.

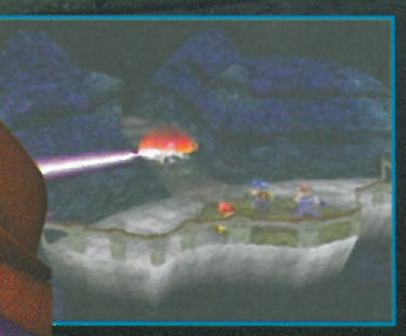
Zora

¿Quién, sino una sacerdotisa, podía atacar con un "tifón de tinieblas"? Para mitigar aunque sea un poco sus efectos, equipa a alguno de tus personajes, por ejemplo a Noa, con la "joya de ébano", si es que la posees. manten altos tus PS y emplea hiper artes. Es muy importante que tengas un buen inventario de accesorios curativos.







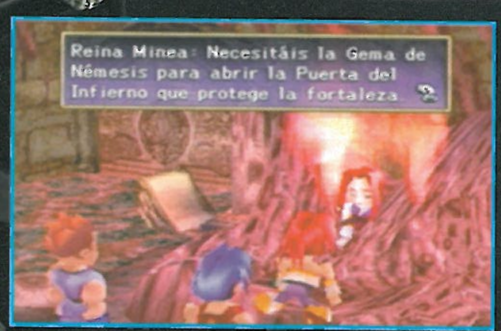






Conkram: El hogar de la princesa Noa

Monstruo principal: **Rogue /** Monstruos secundarios: **Turuleto, carubán, resbaladizo (procura hacerte con su poder), pesadilla, golem loco, kemaro y lamia /** Ítems: **Llama de Seru, agua de poder, agua del guardián, agua de la sabiduría, brazalete mágico, impulso de furia, cadena del guardián, Gema de Némesis, anillo de Minea, joya del espíritu**

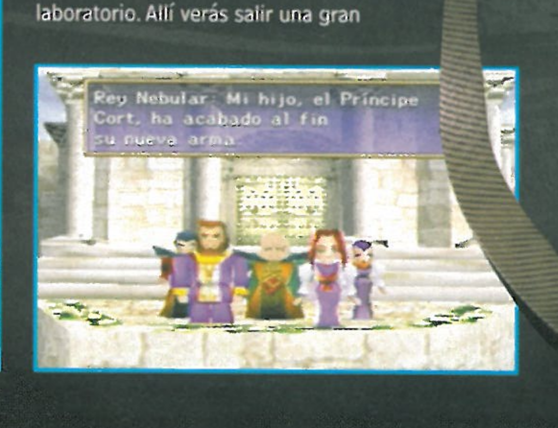






Toda Conkram forma parte de un Sim-seru gigante ¡horror! Entra en el palacio. Al fondo, a la izquierda, dos guardianes custodian la bajada al laboratorio. Sube a la segunda planta. Allí encontrarás una especia de extraña flor cerrada. La flor se abrirá y aparecerá la madre de Noa. Te dirá dónde está el último Generador de Neblina: en la Gran Fortaleza de Jette, tal y como te dijo Cructes. La Puerta del Infierno protege la fortaleza y no es fácil de abrir. Para hacerlo, necesitarás la "Gema de Némesis", una gema que ya no existe. Debes remontarte al Conkram del pasado para conseguirla. Con la "Llama de Seru" podrás viajar en el tiempo. Pídesela al padre de Noa, que está abajo, en el laboratorio. La Reina Minea te dará permiso. Baja. Ahora los guardianes te dejarán pasar. El Rey Nebular, padre de Noa, te dará la llama. Debe utilizarse en la Sala de los Espejos. Vuelve a la segunda planta. Junto a la Reina, a su derecha, está la Sala de los Espejos. Coloca la Llama en su lugar y viaja al pasado... ¡Ojalá fuera tan fácil en la realidad...! Estás en el Conkram del pasado. Vas a ir de sorpresa en sorpresa: la familia Dalilas protege la vida de los monarcas, Zora es la sacerdotisa, Zeto es el Secretario de Estado y Dohati el de Interior. El Príncipe Cort, hijo de los Reyes y, por tanto, ¡hermano de Noa!, está a punto de probar una magnífica arma en una exhibición, al día siguiente. Recorre la ciudad: hay bastantes tesoros. En las conversaciones sólo se habla de la exhibición y de la guerra contra Tol. Compra accesorios y armas, si las necesitas, antes de descansar en la posada, ya que, al despertar, no habrá tiempo para nada de eso. Efectivamente, a la mañana siguiente se inicia la exhibición. La nueva arma que han creado Cort y Jette, el científico de Conkram, es... ¡¡¡la Neblina!!! El experimento se les va de las manos. El Príncipe no puede controlarlo y la Neblina se apodera de Conkram. Ve al palacio y baja al laboratorio. Allí verás salir una gran cantidad de "huevos Ra-seru", en realidad Ra-seru rebeldes, procedentes de la Torre de Rogue. Debe destruirse la Torre para que deje de emanar Neblina y Ra-seru rebeldes. Salva antes de introducirte en ella.

El camino hasta la Torre es un tanto futurista: volarás por un remolino. La Torre forma parte de Seru-kai, la tierra de los Seru. Una vez allí, prepárate para una de las fases más agotadoras y frustrantes de toda tu aventura. Deberás moverte de un teletransportador a otro, procurando hacerte con los tesoros que encuentres. El lugar es una especie de laberinto, que sólo permite movimiento mediante teletransportador. ¡Ojo! Reducirás en cierta medida la frustración si empleas los vehículos sólo cuando el suelo esté estable. Después de luchas sin término, te las verás, por fin, con dos Seru ya conocidos por ti: Turuleto y Carubán, por separado, por supuesto. Una vez los hayas vencido, ve al teletransportador gigante, ahora activado, que hay en el centro y que te conducirá a otra planta de las mismas características. Aquí, un buen rato más de lo mismo. Movimientos de un lado para otro,



Rogue

Saber que se trata de un Ra-seru, duele. Pero más duele saber que puede cambiar de elemento, poseyendo el poder del fuego, del viento y del trueno. manten tus PS siempre por encima de 1500. Si estás bien equipado y tienes suficientes accesorios curativos, no tendrás que usar la tarjeta de puntos. Usa artes e hiper artes y todo tipo de magia.









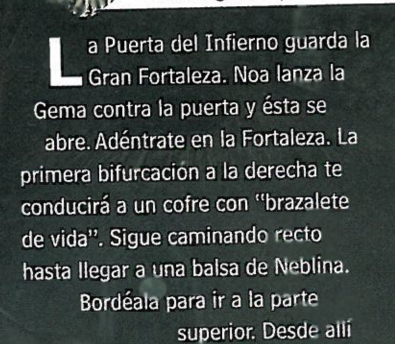


intercalados con luchas variadas, hasta que te encuentres con Turuleto y Carubán y los venzas. Entonces se abrirá el acceso a otro teletransportador gigante que hay junto a una estatua de salvar. Te aseguramos que ésta es una de las estatuas mejor situadas de toda Legaia, o, al menos, una de las que más se agradecen.
El teletransportador gigante te conducirá hasta el jefe de los Ra-seru rebeldes, Rogue. La lucha será fuerte pero no tanto como para tener que usar impepinablemente la tarjeta de puntos. Lo más llamativo de este Rogue es que, el muy..., puede transformarse en Ra-seru de trueno, de viento o de fuego a su antojo. Procura mantener tus PS por encima de 1500 a lo largo de toda la batalla. Al vencerlo, se desintegrará. Entonces la Torre empezará a derrumbarse. Pero descuida, los Ra-seru Terra, Meta y Ozma te devolverán sano y salvo al mundo de los humanos. El Rey te dará en recompensa la Gema de Némesis, un "residuo" de la construcción de la Puerta del Infierno. A algunos no les hace mucha gracia el obsequio; presienten el fin. Recorre Conkram en busca de información y compra accesorios y armas. En el palacio te dirán dónde está la Reina Minea. Habla con ella. Dará a Noa el "anillo de Minea". Equipa a Noa con él, dado que aumenta los PS en un 25%. La Reina pedirá a Noa que salve a su hijo Cort, al que ve cada vez más perdido. Baja al laboratorio si quieres salvar tus progresos. Ve después a la Sala de los Espejos, la máquina del tiempo, y regresa al futuro. Minea te dirá dónde está la Gran Fortaleza: al Norte de Conkram. A la salida del palacio encontrarás un cofre con la joya del espíritu.

Gran Fortaleza: El último generador de Neblina



Monstruos fundamentales: **Jette y Cort** / Monstruos secundarios: **Ogro de las tinieblas, gilium y otros Seru** / Ítems: **Brazalete de vida, garra de oro, amuleto maravilloso, icono profano, elixir maravilloso, hacha grande, icono del guerrero y, quizá, grial perdido (como resultado de lucha común)**



La Puerta del Infierno guarda la Gran Fortaleza. Noa lanza la Gema contra la puerta y ésta se abre. Adéntrate en la Fortaleza. La primera bifurcación a la derecha te conducirá a un cofre con "brazalete de vida". Sigue caminando recto hasta llegar a una balsa de Neblina. Bordéala para ir a la parte superior. Desde allí verás lo que se esconde en la balsa, aparentemente dormido: ¡Juggernaut! Sigue el camino. En un cofre encontrarás una garra de oro. Equipa a Noa con ella. Poco después llegarás a una puerta rodeada de escaleras. Esta puerta conduce a un cofre. Las escaleras de atrás llevan a una cueva donde hay un sistema de transporte especial. Utilízalo para llegar a otro cofre. Las de enfrente conducen a una sala de control, junto a una estatua de salvar. A la derecha, encontrarás un cofre. Sube al controlador de mandos y acciona la palanca derecha del sistema de transporte rápido. Ve entonces al transportador que utilizaste antes y abre el cofre de la derecha. Equipa a Gala con el hacha que contiene. Regresa al control y acciona la palanca izquierda. Entonces aparecerá Jette, a quien ya conoces. Parece molesto por haberle tocado los mandos y los vuelve a su posición original. Después de intercambiar unas palabras, te tocará librar otra lucha de las potentes. Este sujeto tiene la facultad de clonarse, como el cieno. Si alguno de tus personajes posee la magia de resbaladizo, te recomendamos que la emplees; resulta bastante eficaz, especialmente contra los clones. No dejarás ni uno. Por cierto, no es necesario usar » la tarjeta de puntos. Resérvala para mejor ocasión, que llegará, por supuesto.
Una vez vencido, acciona de nuevo la palanca de la izquierda. Usa entonces el sistema de transporte rápido para continuar el recorrido de subida. En una salida al exterior encontrarás un







Jette

De científico loco a luchador compulsivo y clonante. Jette y sus clones son más fachada que otra cosa. Eso no significa que debas tranquilizarte del todo. mantén en buen estado de salud a tus personajes y usa el poder de resbaladizo. Su lluvia mortal aguará todos los bríos de los clones y le bajará los humos al Jette original. Asimismo, y como siempre, usa hiper artes después de haber utilizado Espíritu.









» cofre con un ítem bastante curioso: el icono del guerrero. Un poco más allá, un ascensor central te subirá a una planta donde se encuentra una estatua de salvar. Salva la partida sin perder más tiempo y métete por el acceso. Llegarás de este modo al Generador. Cuando Vahn, Noa y Gala se disponen a destruirlo por fin, aparece el Príncipe Cort. Si hay que decir algo de este Príncipe es que se comporta como tal. ¡Qué pose, qué compostura! Se parece bastante a un torero cuando termina con éxito la faena. Pero ojo, aquí vamos a encontrarnos con una batalla dura de verdad. No te dejes engañar por su apariencia y manten tus PS siempre que puedas por encima de 1500. Tras conseguir vencer a Cort, la Fortaleza se derrumbará. Tienes 40 segundos, ni uno más, para escapar del lugar con vida. Usa una puerta de la luz. A la salida esperan Caran y Grantes, que estaban pendientes de que todo saliera bien. Vuelve ahora a Conkram. Descubrirás que algo le ha pasado a la ciudad: ¡Ha muerto! Ha muerto junto al Sim-seru que la poseía. Tras este golpe...

Cort

Un escudo místico le protegerá durante bastante tiempo, reduciendo la eficacia de tus golpes. Céntrate en mantener tus PS por encima de 1500, para que su golpe "círculo místico" no sea letal. En los ataques, usa siempre hiper artes, para lo que debes poseer suficientes PA. Una vez quede sin barrera, cuidado con su "magia del malvado Seru", Juggernaut. Por fin, habrá llegado el momento de usar la tarjeta de puntos y la magia.



Rim Elm: De nuevo en casa

Monstruo principal: **Songi con Sim-seru** / Monstruos varios: **Gilium (aparecerán constantemente), basra y otros Seru** / Ítems: **Agua de la vida, armadura del triunfo, fruta mágica, agua mágica**

Aparecerás durmiendo en Rim-Elm. Tras el dulce despertar, ve a ver a tus amigos y conocidos. Gala está junto al Árbol Génesis. Cuando Vahn y Noa estén hablando con el Anciano, un joven anunciará la visita de alguien, de un supuesto amigo de los héroes... Songi. Viene a daros la noticia de que Juggernaut no ha muerto y que viene hacia Rim Elm. Llegará y convertirá Rim Elm en un Sim-seru, como Conkram. Songi anunciará su intención de conquistar Seru-kai, lo cual supondría el fin. No te queda más remedio que ir a Seru-kai. Para ello, sólo hay una vía de acceso: Uru Mais. Antes de ir allí, teletranspórtate a otra ciudad para comprar accesorios. Después ve a Uru Mais utilizando otra puerta del viento. Una vez allí, invoca a Tieg. Él te abrirá la puerta a Seru-kai. La misión es clara: liberar Seru-kai del yugo de Songi. El aspecto de Seru-kai es bastante celestial. Recorre los caminos para hacerte con el contenido de todos los cofres. En uno de ellos encontrarás una armadura del triunfo. Equipa a Vahn con ella. Sube, sube hasta llegar a una estatua de salvar, justo delante del Gran Árbol Génesis. Al acercarte, verás que el malvado Songi lo está matando, absorbiendo su energía. Te encuentras frente a la penúltima gran batalla de toda tu odisea. Cuidado con sus golpes, ya que, de un plumazo, puede quitarte 1250 PS. Usa magia, vigila tus PS y emplea hiper artes. Una vez vencido, se desvanecerá: un humano sin Seru no puede estar en Seru-kai... Pero el Gran Árbol Génesis está tan débil que no podrás revivirlo con tus Ra-seru. Van a ser las plegarias de Vahn, Noa y Gala las que hagan aparecer a Hari. Sus tres personas pasarán toda su energía al Árbol, que revivirá. Los Ra-seru recibirán el poder del Gran Árbol. Automáticamente, aparecerás en la Montaña Rikuroa, junto a su Árbol Génesis. Teletranspórtate ahora a Rim Elm, tomada por Juggernaut.



Songi

De nuevo y por última vez te enfrentas a este tipo, esta vez más poderoso, con la ayuda de un Sim-seru. Debes tener cuidado incluso con sus golpes normales, con lo cual la recomendación es clara: no bajes de 1800 PS. Procura crearte un sistema de ataque, de modo que siempre haya algún personaje preparado para atacar con hiper artes. Combina éstos con la magia de Aluru y resbaladizo, por ejemplo.













Juggernaut: El juicio final



Monstruos principales: **Cort fusionado con Juggernaut /** Monstruos: **Casi todos los Seru, con especial mención a los Pueras, atacando siempre en grupos de tres iguales. Pueden suponer una merma importante de tus existencias de elementos curativos. Debes estar muy bien aprovisionado /** Ítems: **Armadura Ra-seru, túnica Ra-seru, Coraza Ra-seru, libro carmesí, Yelmo Ra-seru, botas de Ra-seru, brazalete de vida, zapatos Ra-seru, agua milagrosa, trallas Ra-seru, porra Ra-seru, brazalete mágico, espada Ra-seru, colmillos de Ra-seru.**

A la entrada de Rim Elm hay una estatua de salvar. Adéntrate en el páramo que es ahora la aldea y saca fuerzas de flaqueza: debes entrar en el monstruoso ser por su boca. Su interior es un sinfín de carnosos senderos a lo largo de los cuáles irás encontrando ítems imprescindibles, elementos con los que deberás ir equipando a tus personajes a medida que avances. Un par de advertencias: vas a luchar con todos los Seru que conoces (viguro, orbe, espadín, resbaladizo, etc.) multiplicados por tres. Ya sabes que dispones de una "campana de buena suerte" que reduce de forma importante los encuentros. Por una parte, esto te facilitará la misión, pero por otra, te privará de ganar alguna experiencia y, por tanto, PS, que serán imprescindibles para la lucha final. Créenos: agradecerás cada PS que poseas... La decisión final es tuya.

Con relación a los Seru con los que vas a luchar por el camino, una advertencia: los pueras, con su "decisión fatal", esta vez endurecida, pueden jugarte muy malas pasadas, liquidando a todo tu equipo sin haberte dado opción a atacar.

Pero vayamos al asunto. Empieza el recorrido. En la primera bifurcación, ve a la derecha para coger un tesoro. A la izquierda encontrarás otro cofre. Sigue el camino hasta llegar a un río de líquido sanguinolento. Zambúllete en los rápidos. En medio del recorrido, circular, sal para conseguir el libro carmesí y continuar el camino. Métete por el acceso que hay tras el cofre. Te espera un largo camino lleno de curvas. Por fin, llegarás a una bifurcación. A la derecha podrás zambullirte en otros rápidos y conseguir equipo para Gala. A la izquierda podrás continuar. Llegarás a una estatua de salvar, justo delante de una cueva. ¡Qué triste panorama vas a presenciar! Casi todos tus amigos de Rim Elm se encuentran allí, en estado consciente, formando parte de las entrañas de un Sim-seru. Habla con todos y abre los dos cofres que hay. Es importante que localices a Mei; te dará el "brazalete de vida". El padre de Vahn te dará "agua milagrosa". Ve al Norte. Sigue el camino hasta llegar a un cofre. En la siguiente bifurcación, continúa recto hasta un cofre. Regresa después y ve recorriendo todas las pequeñas bifurcaciones que te vas a encontrar. Al final de cada sendero hay un cofre. Por fin, yendo hacia el sur, amanecerás en una cueva con estatua de salvar incluida. Salva, por supuesto. Junto a la estatua hay dos grandes pulsadores en el suelo. Debes lograr que estén los dos presionados para poder continuar el camino. Estás a punto de iniciar la peor y última batalla de tu Leyenda: la batalla contra Cort, unido en cuerpo y alma a Juggernaut. Podrás resistir las embestidas si tus personajes tienen más de 3000 PS. Si alguno de ellos no tiene este nivel de PS y no está equipado con el grial perdido, puede que debas despedirte de él. Pero no desesperes. Con el equipamiento que posees ahora, tus golpes serán de gran efectividad. Aunque creas que pierdes tiempo recuperando constantemente tus PS, en realidad lo que estarás haciendo es garantizando la supervivencia y, por tanto, la posibilidad de éxito. Perseverancia y buena suerte.

¡Bien hecho! ¡Has conseguido por fin vencer a Cort y has acabado con el mal que asolaba el mundo! Pero no todo van a ser alegrías por ahora. Es el momento de la despedida definitiva de los Ra-seru: la era de los Seru ha terminado. Pero antes de desaparecer, harán honor a la nobleza que los ha caracterizado hasta el momento y emplearán toda su energía en revivir Rim Elm, impidiendo un trágico desenlace como el de Conkram.

Tras este sacrificio, todo vuelve a la normalidad y a ti se te ofrecen cuatro posibles finales... a cual mejor. Sea cual sea tu decisión, relacionada con el futuro de Vahn, Noa y Gala, Rim Elm será reconstruida por sus habitantes y a ti sólo te queda despedirte de todos e iniciar una nueva vida. Buena suerte y felicidades, lo has conseguido.

Pueras

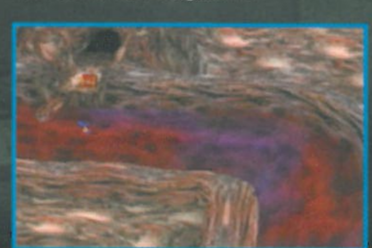
Hacemos mención especial a estos encantadores monstruitos dada su particular idiosincrasia. En las entrañas de Juggernaut, su "decisión fatal" se ha convertido en una trampa mortal: tienes tres posibilidades contra una de morir. Dado que son tres los Pueras que atacan, antes de que hagas un solo movimiento es posible que hayan acabado con todo tu equipo. Suerte con ellos.

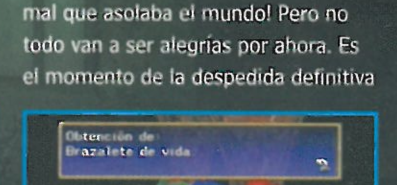


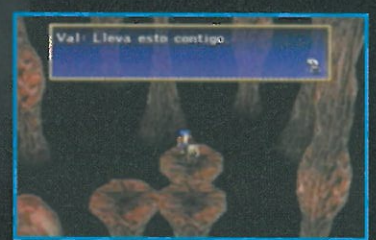
Cort con Juggernaut

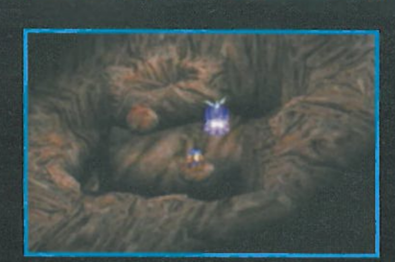
El Príncipe ha perdido toda su belleza y elegancia. Ahora es un monstruo de apariencia mitológica, con varias cabezas. Para esta lucha, tus PS deben ser superiores a 2900. Si lo posees, equipa a algún personaje con el Grial Perdido. Este Grial recupera la totalidad de tus PS cuando éstos llegan a 0. Usa impulso de furia y, por supuesto, la tarjeta de puntos. Si con ella es difícil vencerlo, imagínate sin ella. Emplea los hiper artes más fuertes de tus tres personajes. Los hiper artes serán aún más efectivos que la magia, así que no dudes en utilizar Espíritu, de modo que puedas optimizar tus puntos de ataque. Recupera sistemáticamente tus PS; bajo ningún concepto dejes que bajen de 2900 ó 3000.

















En vista de la cantidad de dudas y problemas que seguís teniendo con este magnífico juego, protagonizado por nuestro simpático amigo Crash, hemos decidido ponernos serios y ofreceros una guía para que podáis acabarlo con todos los ítems y personajes que ofrece.

Consejos Generales

Aprende a aprovechar al máximo los saltos. Cuanto más tiempo estés en el aire, más potente será el turbo cuando aterrices. Para ello, pulsa el botón R1 al saltar. Saltarás más alto y el turbo al aterrizar será más duradero.

Debes dominar la técnica del giro. Para las curvas muy cerradas utiliza el botón del freno. Para no perder velocidad en las más abiertas utiliza el superderrape (pulsa R1 mientras giras). Cuando lo uses, espera a que el humo del tubo de escape sea negro y pulsa L1 para un turbo adicional.

Consigue tantas frutas Wumpa como puedas. Si consigues diez de estas frutas, tu kart irá más rápido y los efectos de los ítems se verán potenciados.

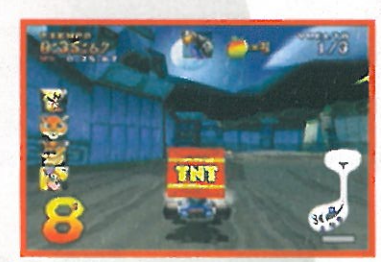
Pulsa tantas veces como puedas el botón R1 si chocas contra una caja de TNT, y te la quitarás de encima.

No subestimes el poder de las cajas de TNT y de Nitro, ni el de las pócimas. Parecen poco efectivas, pero si las colocas en lugares estratégicos, tales como en una curva cerrada o al final de un salto, tus rivales caerán en la trampa.

Puedes protegerte de los letales misiles gracias a las cajas y a las pócimas. Cuando tengas el punto de mira encima, suelta la caja o pócima y te protegerá del impacto.

Las bombas también tienen jugosas utilidades. Si te vas a estrellar inevitablemente contra una caja o pócima, tira la bomba y todos tus problemas desaparecerán.

Para comenzar la carrera con un turbo y ponerte en cabeza, tienes que pulsar el botón de acelerar justo antes de que se vaya a encender la luz verde de salida.



Hay corredores de diferente tipo. Elige al que mejor se ajuste a tus posibilidades.

Observa los escenarios. Puedes aprovechar en tu beneficio alguno de sus componentes o encontrar algún atajo que te haga ganar segundos.

Los Personajes

Crash Bandicoot
Es el protagonista indiscutible y una gran elección. Esta bastante equilibrado en todos los aspectos: velocidad, aceleración y giro. Su simpatía y carisma son otro de los puntos a su favor. Precisamente por su equilibrio es ideal para el modo Aventura.

Dr. Neo Cortex
Este científico loco es el "reverso tenebroso" de nuestro amigo Crash, al menos en lo que ha capacidades al volante del kart se refiere. Es el otro jugador más equilibrado del grupo.

Tigre Tiny
Este forzudo y malencarado personaje es sólo recomendable para los más expertos. Es uno de los más veloces, su tiempo de aceleración es excesivo. Todo lo que gana en velocidad lo pierde en las curvas: es bastante "pesadete" a la hora de girar.

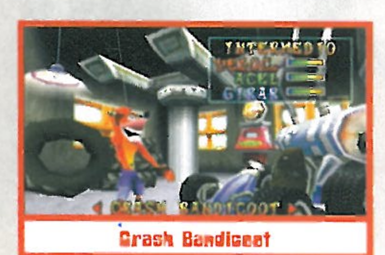
Coco Bandicoot
La simpática hermana de Crash es una de las mejores elecciones. Su excelente relación entre velocidad y tiempo de aceleración hacen de esta fémina uno de los personajes más solicitados.

N. Gin
El feo del grupo tiene unas características muy parecidas a las de Coco Bandicoot: bueno en velocidad, acelera muy rápido y en las curvas es bastante difícil de controlar. Recomendable para iniciados.

Dingodile
Es bastante parecido a Tigre Tiny. Su mayor virtud es la velocidad, aunque tarda bastante en coger velocidad. En las rectas es un rival duro, pero a la hora de girar lo pasa bastante mal. Sólo los expertos le sacarán provecho.

Polar
Este personaje es muy fácil de controlar. Por este motivo es ideal para comenzar. A la hora de girar es muy bueno, aunque su velocidad es ridícula comparada con otros corredores. Para principiantes.

Pura
Este simpático cachorro es muy parecido a Polar. En las curvas no tiene rival, pero su velocidad es muy inferior a la del resto. Para colmo, no es demasiado rápido a la hora de coger velocidad. Ideal para novatos.



Crash Bandicoot



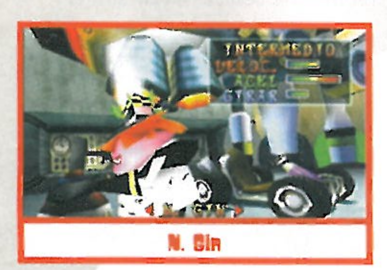
Dr. Neo Cortex



Tigre Tiny



Coco Bandicoot



N. Gin



Dingodile



Polar



Pura

El Modo Aventura

Al comenzar cada mundo, descubrirás que tienes una serie de pistas disponibles y otras que no lo estarán hasta que las consigas abrir. Esta guía sigue un orden cronológico, desde que comienza la aventura hasta que Nitros Oxide es expulsado del planeta (momento en que tu casillero tendrá un bonito 100%). Lo primero que deberás hacer en cada mundo es ganar (por orden) en las cuatro pistas. Después, deberás batirte en duelo con el jefe de cada mundo y derrotarle para obtener la llave que abre el siguiente mundo. Una vez realizado esto, ya puedes competir en las pistas de ese mundo por las reliquias y los bonos CTR, así como también intentar conseguir el bono CTR morado en la pantalla de bonus correspondiente. Como verás, te espera un trabajo hercúleo.



Mundo 1 PLAYA N. SANITY

Pista 1: Cala Crash

Aquí empieza nuestra cruzada contra el malvado Nitros Oxide. Es una pista bastante fácil, ideal para ir practicando todas nuestras habilidades a los mandos del kart y familiarizarnos así con el vehículo. No obstante, esconde algún que otro secreto, como veremos a continuación.

CARRERA DE RELIQUIAS: Tienes que hacerla en un tiempo máximo de: 1:17:00 para superarla.

DESAFÍO CTR: Las letras:

R: Nada más comenzar el circuito, el camino se bifurca. Toma el camino de la derecha (donde está la gran flecha roja) y verás la R pegada a la pared, a tu izquierda. Frena, porque si vas rápido pasarás sin verla.

T: ¿Ves el barco con velas al que se accede mediante un puente? Si lo ves, también podrás contemplar la T en lo alto de ese puente, a la derecha. Para subir a él deberás tomar carrerilla mediante la rampa que hay detrás, meterte en el charco (verás como tu personaje se sumerge) y, casi cuando el charco se acaba, saltar hasta la zona de hierba elevada. Esa zona da al puente. Recórrelo y será tuya.

C: Esta letra se encuentra en el segundo barco, el que está encallado. Sube por él. La C está al final de la rampa que da al circuito. Deberás dar un buen salto para cogerla.





Pista 2: Tubos de Roo

Los Tubos de Roo es la segunda pista por la que vas a correr. Precisamente por ser la segunda, no te deparará demasiados problemas. Sigue practicando duro y prepárate a fondo, porque las pistas que te esperan no serán tan fáciles como te imaginas, no te fíes de nada.

CARRERA DE RELIQUIAS: Tendrás que realizarla en un tiempo máximo de 1:15:00

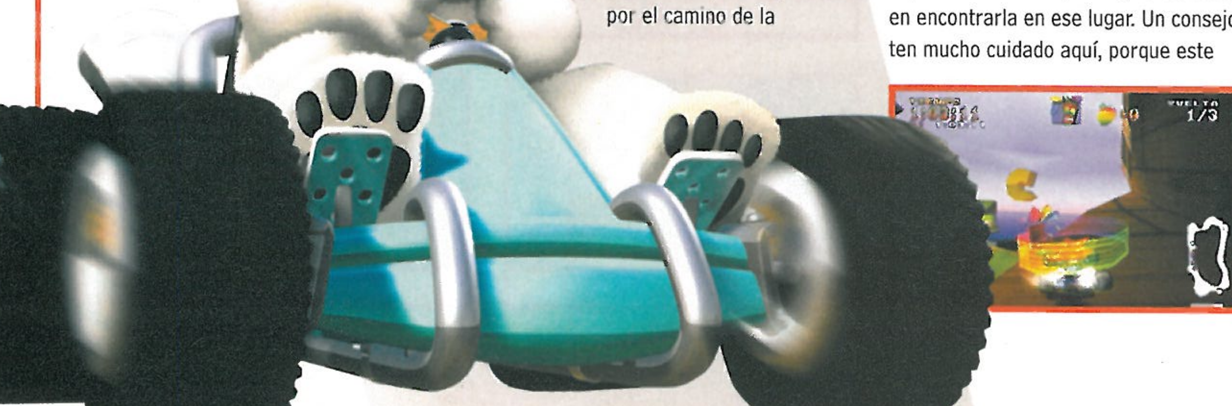
DESAFÍO CTR:

C: En uno de los primeros saltos que existe al comienzo del circuito. No tendrás problemas en verla.

R: Una vez tengas la C, sigue corriendo y, aproximadamente a la mitad del circuito, verás la R. Casi no tendrás ni que saltar.

T: Cuando veas la columna vertebral que hace de arcada, no te metas por ella y avanza por el camino de la izquierda. Continúa por él y no tardarás en encontrarla en ese lugar. Un consejo, ten mucho cuidado aquí, porque este camino te hará perder mucha velocidad. y tendrás que estar atento para recuperarte después en la carrera.

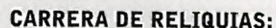






Pista 3: Cuevas ocultas

Un circuito muy divertido, donde deberemos empezar a prestar atención a los escenarios, ya que puede haber elementos que nos pongan las cosas más fáciles o más difíciles. En esta pista, encontraremos tortugas cuyo caparazón hará de rampa cuando se eleven y grandes bolas de lava dispuestas a chamuscarnos y robarnos segundos.

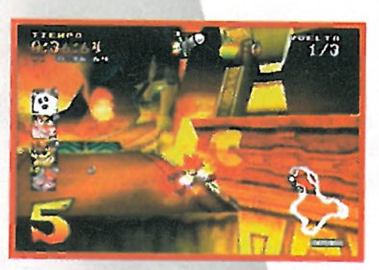


CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:55:00









DESAFÍO CTR:
R: Está al principio del circuito, en el primer salto. Aprovecha el caparazón de la tortuga cuando este elevado, ya que éste hará las veces de rampa y te será más fácil.
C: Hay tres grandes saltos con turbo, en los cuáles verás dos enormes bolas de fuego oscilando en cada uno de ellos. La C se encuentra en el segundo, a la izquierda. Usa los turbos y asegúrate de que das un gran salto, de otra forma no lo lograrás.
T: Encontrarás la T en el último grupo de cajas que hay antes de llegar a la meta, concretamente detrás de la de que está más a la izquierda. Vete a por la caja y cogerás las dos cosas.

Pista 4: Pista cloaca

Uno de los circuitos más divertidos de todo el juego y también uno de los más difíciles, al menos en este primer mundo. Ten mucho cuidado con el barril que rueda en la zona que parece un "half pipe". Si te pilla, te aplastará y perderás velocidad.
CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:33:00
DESAFÍO CTR:
T: Comienza la carrera y, en la primera bifurcación que aparezca, elige el camino de la derecha. Continua y, en el siguiente salto, en lugar de caer en el tramo de enfrente, deberás caer en otro que esta más a la derecha. Allí esta la T. Aprovecha los turbos y da un buen salto.
R: El tramo que parece un "half pipe" tiene, en cada extremo, dos zonas planas. La R se encuentra en el extremo de la izquierda.
C: Nada más coger la R, baja rápidamente al centro de la tubería. En el siguiente salto encontrarás la C, suspendida en el aire.



Jefe 1: Desafío a Ripper Roo

Para poder competir contra este jefe debes haber ganado en las cuatro pistas anteriores. Ripper Roo no es demasiado difícil en comparación con lo que te espera más adelante, pero sí que te puede causar algún que otro problema si no tienes cuidado. Lo mejor es que le lances constantemente cajas de TNT, ya que si le tiras un misil cuando la caja ya ha llegado al suelo se protegerá con ella. La mejor forma de batirle es tirarle el misil nada más suelte él la caja para que el misil llegue a su destino antes de que la caja llegue al suelo. Otra forma de derrotarle es tirar dos o tres misiles seguidos. Así el primero impactará contra el TNT, pero el siguiente llegará a su destino. El desafío se desarrolla en los Tubos de Roo. Cuando le venzas, podrás pasar al siguiente mundo o competir en las pistas anteriores para ganar las reliquias y los bonos CTR.





Bonus 1: Peñón Calavera

En esta pantalla de bonus del juego, tienes que conseguir recoger los 20 cristales en un tiempo inferior a 1:23:00. Si consigues hacerlo en ese tiempo, obtendrás un bono CTR morado.



Mundo 2 RUINAS PERDIDAS

Pista 1: Templo tigre

Un circuito bastante completo con abundantes rampas y turbos. Mucho cuidado con las estatuas que escupen fuego en los túneles. Si te alcanzan, quedarás chamuscado y perderás mucho tiempo. Hay un atajo bastante útil, como te explicamos más adelante, en el último punto del desafío.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:20:00

DESAFÍO CTR:

T: Empieza la carrera y, en la primera curva, métete por el césped. La T te espera allí. No es difícil verla, pero si pasas rápido puede que no te des cuenta.



C: Está en la segunda rampa según comienzas el circuito. Asegúrate de que das un buen salto o no la cogerás.



R: Seguramente habrás visto la R mientras corrías en la primera vuelta. Desde ahí es inalcanzable, así que presta atención.. Fíjate en el mapa del circuito y verás un atajo. Verás también que donde termina el atajo es justo donde se encuentra la R. Siempre con el mapa a la vista, sitúate en el otro extremo del atajo. Verás en la pared como una especie de máscara gigante. Pues bien, su boca es la puerta del atajo. Dispara contra la boca una bomba o misil, o bien activa una máscara o escudo protector y chócate con la puerta. Ésta se abrirá y, al otro extremo del atajo, encontrarás la R.





Pista 2: Parque coco

Una pista muy sencilla. No tendrás demasiados problemas con ella.

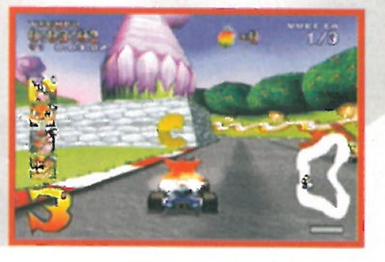
CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:35:00

DESAFÍO CTR:

C: Se encuentra unos metros más allá de la línea de salida, pegada a la pared de la izquierda.

T: A la salida del túnel, a la derecha.

R: Está en la curva siguiente al túnel, la verás en el césped, en lo alto de un montículo.



Pista 3: Pirámide Papu

Sin duda alguna, esta es la pista más difícil de este mundo. Curvas condenadamente cerradas, saltos imposibles y unas plantas carnívoras que te meriendan a las primeras de cambio, son los principales obstáculos que presenta este circuito. Tendrás que usar toda tu pericia para salir bien parado y lograr superar esta pista en el tiempo indicado.

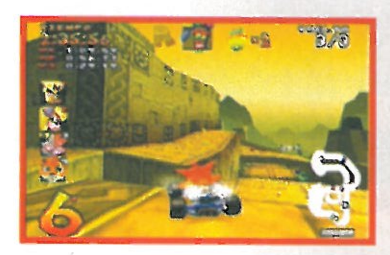
CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:34:00

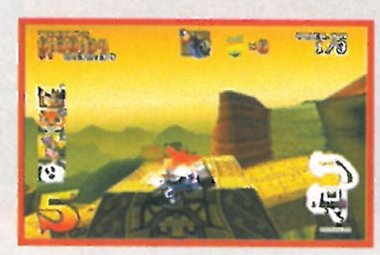
DESAFÍO CTR:

C: Para conseguir esta letra, tienes que pasar la curva por donde ves por primera vez a las plantas carnívoras. A continuación, sigue y verás una curva donde encontrarás dos barreras protectoras que indican el sentido. Debes saltar por el hueco que hay entre las dos barreras y caer en una plataforma, donde te espera la C. Si llevas turbo o máscara te será mucho más fácil conseguirlo.

T: Para hacerte con la T, pasa la curva donde está la C y, en la recta, verás a la izquierda un tramo alternativo, al que deberás saltar, porque al final del mismo se encuentra la T. Puedes ayudarte con el turbo que hay cerca, de esta forma, no tendrás ningún problema.

R: Está en el lado derecho de la curva cerrada que hay antes de llegar a la meta. Frena, porque si pasas a toda velocidad no la verás.







Pista 4: Cañón Dingo

Una pista sin demasiadas complicaciones. Tan sólo unos bichos que se mueven de un lado a otro para frenarnos antes de las bifurcaciones. Esquívalos y coloca en esa zona cajas y pócimas. Caerán como moscas.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:25:00

DESAFÍO CTR:

C: Esta letra podrás encontrarla en la primera curva, en la cuneta derecha.

T: Cuando llegues a la bifurcación toma cualquiera de los dos caminos y frena cuando los dos caminos se unan. La T se encuentra justo ahí. Si vas deprisa pasarás de largo.

R: Aproximadamente a la mitad del circuito te encontrarás con un salto con tres turbos. La letra podrás verla a la derecha. Es una salto difícil pero es por una buena causa, está justificado.







Jefe 2: Papu Papu

Este gordinflón va mucho más rápido de lo que su oronda figura pueda delatar, así que ya sabes, ten mucho cuidado con él. Arroja pócimas rojas y verdes. Tírale un misil justo cuando vaya a tirar una pócima para que no pueda cubrirse, o también puedes tirarle varios para que el primero impacte en la pócima y se quede sin cobertura. El circuito es la Pirámide Papu. Un poco de paciencia y la segunda llave es cosa hecha.



Bonus 2: Ruinas



Intenta conseguir los 20 cristales en menos de 1:25:00. Si lo logras, el segundo bono CTR morado será tuyo.

Mundo 3 PARQUE GLACIAR

Pista 1: Ráfaga Bluff

Es una pista bastante incómoda de correr. Enormes saltos, grandes bolas dispuestas a aplastarte al menor descuido y pistas de hielo donde el kart resbala son los obstáculos a salvar.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:30:00

DESAFÍO CTR:

T: En el primer gran salto, la T se encuentra a la izquierda del mismo. Deberás saltar desde el andén de nieve para cogerla.

R: La R está inmediatamente antes de llegar al túnel en forma de refugio, a la altura del turbo.

C: Justo antes de llegar a la meta, hay una pista de hielo. La C se encuentra a la izquierda de la misma. Ten en cuenta esto y gira con antelación, ya que cuando entres en la pista de hielo perderás el control del kart y tendrás que volver a intentarlo.





Pista 2: Minas dragón





Un recorrido que presenta un grado de dificultad media, con vagonetas gigantes y una subida en espiral que hará que te emplees a fondo para no perder de vista a tus rivales.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:28:00

DESAFÍO CTR:
C: Esta casi al principio, en la laguna. No es difícil cogerla, pero perderás velocidad.
T: La verás en la subida en espiral. Ve subiendo y, cuando llegues a su altura, tírate a por ella. Caerás al principio de la cuesta y tendrás que volver a subir.
R: Pasa la subida en espiral y llegarás a una zona donde pasan vagonetas. La R se halla entre la tercera y la cuarta arcada, en la columna de la izquierda.

Pista 3: Paso polar

Por lo variado de su desarrollo, nos encontramos con que el Paso Polar es uno de los circuitos más atractivos que encontraremos a lo largo de todo el juego. Tiene vertiginosos saltos, otros más cortos pero muy cercanos entre sí, pistas de hielo, etc... Ten (sí, ya sé que somos muy pesados, pero qué le vamos a hacer) mucho cuidado con las focas.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 3:00:00

DESAFÍO CTR:
C: Se encuentra en el medio del "ocho" que dibuja el mapa (la doble bifurcación). Pases por donde pases la verás.
R: Aproximadamente en la mitad, hay una ronda de saltos rápidos. La R se encuentra entre el segundo y el tercero de dichos saltos.





T: Está en el último gran salto antes de llegar a la meta. Utiliza bien los turbos y "aterriza" correctamente.



Pista 4: Circuito Tiny

Esta es una de las pistas más divertidas que veremos durante todo el juego. Su gran cantidad de dunas y baches, unidas a los turbos, hacen que el recorrido sea frenético y divertido. Lo único que podrá frenarte son los charcos de barro.



CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 3:45:00

DESAFÍO CTR:
T: Esta letra se encuentra suspendida en el aire sobre el primer charco de barro.
C: La verás cerca de la recta final. No tendrás problemas para cogerla.
R: Está al principio de la recta final. No es difícil de ver, pero una vez más, la velocidad puede despistarte.

Jefe 3: Komodo Joe

Este reptil arroja cajas de TNT y de nitro constantemente. Su velocidad es otro obstáculo. Para derrotarle, sitúate a una distancia prudencial (no muy cerca, porque entonces no podrás esquivar las cajas) y envíale misiles sin descanso como ya te hemos explicado. Ten cuidado, además, con las vagonetas. Competiréis en Minas Dragón. Véncele y obtendrás la tercera llave.



Bonus 3: Pista Rocosa

Consigue los 20 cristales en 1:20:00 y conseguirás tener de este modo en tu poder el tercer bono CTR morado.





Mundo 4 CIUDADELA



Pista 1: Lab. N. Gin

En este mundo, podremos comprobar que las cosas ya se ponen bastante serias. Ninguno de los circuitos del juego es fácil, aunque si tenemos que decidirnos por uno, nos inclinaríamos por este Lab. N. Gin. Este es un circuito bastante enrevesado, aunque bastante asequible en comparación con lo que nos espera más adelante.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 2:15:00

DESAFÍO CTR:

C: Está en el segundo salto según empiezas, suspendida a la izquierda del mismo. Calcula bien el salto o te caerás al vacío.

R: Te espera en el siguiente salto, centradita y fácil.

T: Esta letra se encuentra en el tramo más ancho del circuito, aquel en el que hay dos agujeros. La T está en el borde del primer agujero. Sé preciso o te caerás y tendrás que empezar otra vez.

Pista 2: Castillo Cortex

Nos encontramos en esta ocasión con un auténtico laberinto, plagado de curvas de 90 grados y saltos vertiginosos. Deberás demostrar que no has llegado hasta aquí por casualidad y que el manejo del kart no tiene secretos para ti a estas alturas del juego. Para colmo, arañas gigantes intentarán ponernos todavía más trabas.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 2:35:00





DESAFÍO CTR:

R: Se encuentra en el salto que da al puente levadizo. La curva es de 90 grados y la R está muy a la derecha. Te recomendamos que tomes la curva lo más abierta posible.

C: Tras pasar la bifurcación, toma la curva y en seguida verás la C a la izquierda, casi fuera del circuito. Tendrás que hilar fino para no caerte y poder continuar.

T: Se encuentra en el salto más grande de toda la pista, a la derecha. Deberás aprovechar el turbo y pulsar el R1 en el momento adecuado o no llegarás.





Pista 3: Ruta Calurosa

Una verdadera pesadilla. La Ruta Calurosa nos parece, sin lugar a dudas, el circuito más difícil de todo el juego. Saltos, curvas sin protección, turbos puestos con mucha mala uva y curvas condenadamente cerradas son sólo parte de los obstáculos a salvar en esta prueba. Cuidado con el uso que le das a la máscara. Un exceso de velocidad puede resultar fatal...

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 3:05:00

DESAFÍO CTR:
C: Te espera en la parte interior de la primera curva cerrada que te encuentras según empiezas la carrera (si miras el plano la verás con forma de espiral), antes de llegar al turbo.







R: Está en el gran salto inmediatamente posterior. Deberás dar el salto de tu vida y "aterrizar" en un tramo alternativo que hay a la derecha del convencional. Sigue recto cuando hayas "aterrizado" y te incorporarás al circuito.
T: Se encuentra en un salto con turbos que hay bajo un zepelín. Está fuera de la pista. Tendrás que dar un buen salto porque deberás salirte del circuito, cogerla y regresar a la pista, todo ello en el mismo salto.

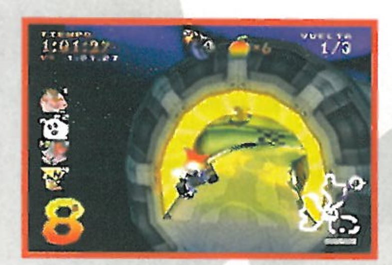
Pista 4: Estación Oxide

Un recorrido con saltos de dimensiones cósmicas y en el que alcanzarás mucha, pero mucha velocidad. De ello se encargan la gran cantidad de turbos y de cajas de frutas Wumpa que se encuentran repartidos por toda la pista.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 3:17:00

DESAFÍO CTR:
C: Está en el primer salto con turbos. No tendrá demasiados problemas en cogerla.
T: Esta letra te espera al otro lado del salto más imponente de todo el circuito, pegada al techo. En esta ocasión, deberás aprovechar al máximo los turbos y pulsar el R1 justo en el momento del "despegue", todo ello con el objetivo de mantenerte lo más posible en el aire para coger la letra.





R: Está en el medio del otro gran salto, aquel que tiene muchos turbos y que baja al nivel inferior de la pista.

Jefe 4: Desafío a Pinstripe

El desafío a este mafioso con ametralladora incluida se desarrolla en la Ruta calurosa. Es muy veloz y tira bombas hacia atrás, así que síguele desde una distancia prudencial porque si no no te dará tiempo a esquivar las bombas. Contra él puedes emplear la estrategia que ya te hemos explicado, o bien tirarle un misil en una curva cuando ya haya disparado. Como la bomba va recta el misil llegará a su destino. Cuando le ganes recibirás la cuarta llave y ya te podrás ver las caras con Nitros Oxide.



Jefe 5: Desafío a Nitros Oxide (1)

Es el más veloz de todos los jefes, y el más tramposo, ya que, en la línea de salida, sale antes de que la luz verde se haya encendido. Además, te arrojará de todo: pócimas de todos los colores (de dos en dos), cajas de TNT y de nitro y bombas. No te pongas muy cerca de su nave o te arrepentirás, pero tampoco te alejes demasiado o le perderás del todo. Dispárale misiles de tres en tres sin cesar (aunque esto no le restará tanta velocidad como desearíamos) y aprovecha bien los turbos. Cuando consigas ganarle, te volverá a desafiar: no se irá del planeta hasta que consigas todas las reliquias que te faltan y vuelvas a vencerle en un duelo similar. Tu próximo destino es, por fin, el Valle de las Gemas.



Bonus 4: Pista de Nitro

Hazte en esta ocasión con los 20 cristales en menos de 2:00:00 y conseguirás por fin el último bono CTR morado del juego.



Mundo 5 VALLE DE LAS GEMAS

El Valle de las Gemas es el último reto que os queda antes de enfrentaros con Nitros Oxide. Tal vez por ser el último es bastante atípico. Esta vez no tendremos que competir por bonos CTR, ni tampoco habrá pantalla de bonus, "Sólo" deberemos hacernos con dos reliquias en otras tantas pistas y ganar las cinco gemas de los cinco torneos. Que la suerte os acompañe.



Colis. Derrape

Este es un circuito bastante asequible en comparación con lo que nos espera más adelante. Consigue la reliquia y podrás participar de esta manera en los cinco torneos que hay en el juego. Ya te queda menos para llegar al desafío final.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo para superarlo: 1:55:00



Torneos de las gemas



Cada uno de ellos se compone de cuatro pistas. Los torneos se ganan por puntos. Quien acabe las cuatro pistas con más puntos en su casillero será el vencedor.

1º puesto = +9 puntos
2º puesto = +6 puntos
3º puesto = +3 puntos
4º puesto = +1 punto
Resto = 0 puntos

Torneo de la gema roja

Pistas:
1º.- Cala Crash
2º.- Cuevas Ocultas
3º.- Ráfaga Bluff
4º.- Pirámide Papu
Venciendo podrás controlar a Ripper Roo.



Torneo de la gema amarilla

Pistas:
1º.- Cañón Dingo
2º.- Circuito Tiny
3º.- Ruta Calurosa
4º.- Estación Oxide
Venciendo podrás controlar a Pinstripe.



Torneo de la gema verde

Pistas:
1º.- Tubos de Roo
2º.- Parque Coco
3º.- Paso Polar
4º.- Cast. Cortex
Venciendo aquí podrás controlar a Papu Papu.





Torneo de la gema morada

Pistas:
1º.- Tubos de Roo
2º.- Pirámide Papu
3º.- Minas Dragón
4º.- Ruta Calurosa
Nota: Los malos aquí son los jefes de los cuatro mundos: Ripper Roo, Papu Papu, Komodo Joe y Prinstripe. Si vences controlarás a Falso Crash.

Torneo de la gema azul

Pistas:
1º.- Templo Tigre
2º.- Pista Cloaca
3º.- Minas Dragón
4º.- Lab. N. Gin
Venciendo aquí podrás controlar a Komodo Joe.





Pista Turbo

Después de acometer con éxito la trabajosa tarea de vencer en cinco trofeos, nos merecemos un rato de relax, ¿no? Pues ese relax se llama Pista Turbo. Dada la abundancia de turbos verdes, intenta conseguir la reliquia platino.

CARRERA DE RELIQUIAS:
Tiempo máximo: 1:45:00





Último Jefe: Desafío Final a Nitros Oxide

El último obstáculo que se interpone entre tu persona y el 100% es vencer de nuevo a nuestro verde enemigo, Nitros Oxide. Para conseguir derrotarle de nuevo, lo mejor que puedes hacer es volver a emplear la estrategia que te recomendamos en el anterior enfrentamiento porque el desafío es idéntico. Con un uso inteligente de los turbos y misiles, una cierta precaución y una pizca de suerte ganarás, expulsando para siempre a Nitros Oxide y disfrutando del 100% en tu casillero. ¡Enhorabuena! Disfruta del gracioso final. Te lo has ganado. Pero si todavía te quedan ganas de correr (y es de suponer que es así), prueba a conseguir platino en todas las reliquias. Entonces, y sólo entonces, serás el auténtico campeón de campeones.









Cóctel de Trucos

Por si todos estos consejos no han sido suficientes, os ponemos las cosas todavía más fáciles con estos trucos. Debes pulsar las teclas que te indicamos a continuación siempre en el Menú Principal y manteniendo los botones L1 y R1 presionados.

- **Jugar con Penta Penguin:**
↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑
- **Jugar con N. Tropy:**
↓, ←, →, ↑, ↓, →, →
- **Jugar con Ripper Roo:**
→, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →
- **Jugar con Papu Papu:**
←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ←, ↓
- **Jugar con Komodo Joe:**
↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓
- **Jugar con Pinstripe:**
←, →, ▲, ↓, →, ↓
- **Jugar con Nitros Oxide:**
Completa el modo Aventura con todas las reliquias de platino. Después debes derrotar a todos los fantasmas de Tropy en la contrarreloj, luego manten presionados (como siempre) los botones L1 y R1 y pulsa:
→, ●, ▲, ←, ↓, ●, ▲, →
- **Circuitos Extra en Modo Pelea:**
→, →, ←, ▲, →, ↓, ↓
- **Máscaras ilimitadas:**
←, ▲, →, ←, ●, →, ↓, ↓.

Bombas ilimitadas:
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
Nota: No funciona si está activo el de las máscaras ilimitadas.

- **Demo de Spyro 2**
↓, ●, ▲, →
Nota: Para salir de la demo, tendrás que reiniciar la consola.

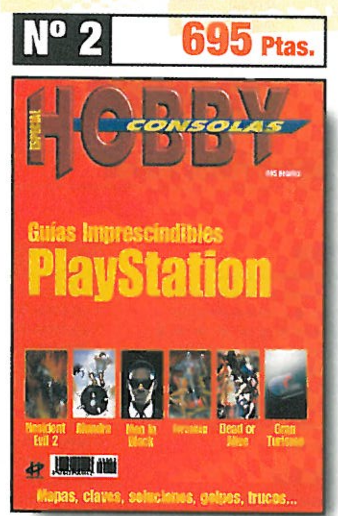




Guías Totales

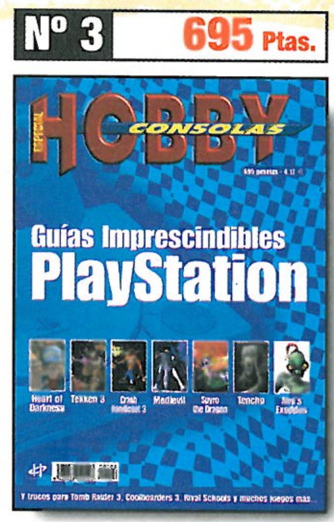
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
FORSAKEN
MEN IN BLACK
ALUNDRA
DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



TEKKEN 3
HEART OF DARKNESS
MEDIEVIL
CRASH BANDICOOT 3
TENCHU
ABE´S EXODDUS
SPYRO THE DRAGON

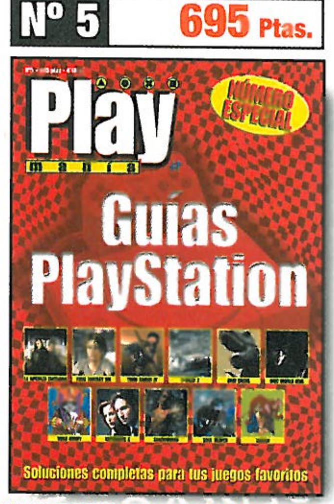
Nº 4 695 Ptas.



METAL GEAR SOLID
SYPHON FILTER
SILENT HILL
DRIVER
TOMB RAIDER III

NEED FOR SPEED IV
FIFA ´99
RIDGE RACER TYPE 4
BICHOS

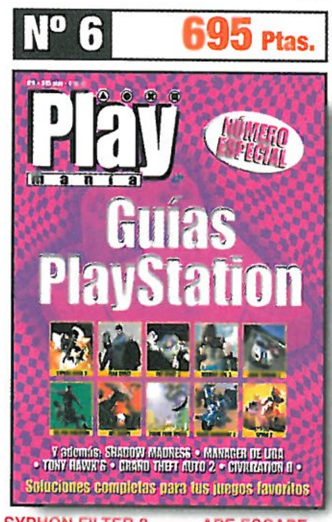
Nº 5 695 Ptas.



FINAL FANTASY VIII
LA AMENAZA FANTASMA
TOMB RAIDER IV
DINO CRISIS
SOUL REAVER
SHADOWMAN

DISC WORLD NOIR
EXPEDIENTE X
TARZÁN
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
V-RALLY 2

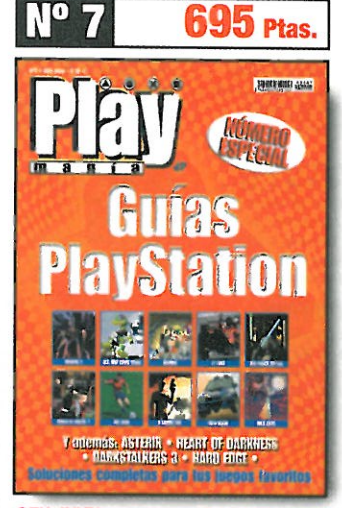
Nº 6 695 Ptas.



SYPHON FILTER 2
FEAR EFFECT
TOY STORY 2
RESIDENT EVIL 3
GRAN TURISMO 2
ISS PRO EVOLUTION

APE ESCAPE
THEME PARK WORLD
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO 2

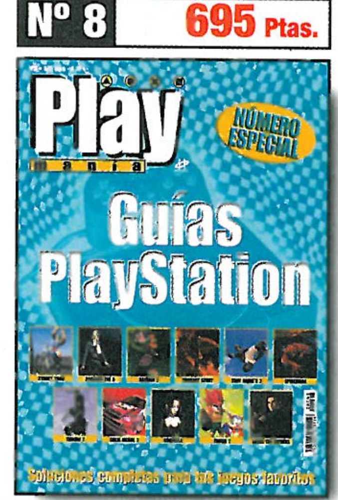
Nº 7 695 Ptas.



GEX: DEEP COVER GECKO
JEDI POWER BATTLES
F1 2000
A SANGRE FRÍA
HARD EDGE
HEART OF DARKNESS
FIFA 2000

DARKSTALKERS 3
MEDIEVIL 2
WILD ARMS
COLIN MCRAE
GRANDIA
AXTERIX
JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 8 695 Ptas.



SYDNEY 2000
PARASITE EVE II
RAYMAN 2
VAGRANT STORY
TONY HAWK´S 2
SPIDERMAN

TENCHU 2
COLIN Mc RAE RALLY 2.0
KOUDELKA
TOMBI! 2
CHASE THE EXPRESS

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.



☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 8), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío 400Ptas.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

ESTRATEGIAS**PASSWORDS**CÓDIGOS**CONSEJOS**

De la A a la Z

TRUCOS NUEVOS | TRUCOS DE LOS LECTORES | JUEGOS PLATINUM | JUEGOS PRECIO ESPECIAL | JUEGOS PRECIO NORMAL

[#]

24 HORAS DE LEMANS

Para activar estos trucos introduce los siguientes passwords como si fueran el nombre del piloto.

• **Cualquier coche en Modo LeMans:**
Pon como nombre TATOO y, después, en la pantalla de selección de vehículo pulsa: **START + L2**.

• **Ganar siempre:**
El nombre es FIRSTON.

• **Audi '99 Prototype:**
Pon como nombre MAYOU.

• **En Hawai:**
El nombre es JACKPOT.

40 WINKS

• **40 duendes rescatados:**
Dentro de tu casa pausa el juego, presiona **Select** y pulsa:
←, ↓, →, →, →.

• **Todas las llaves:**
Igual que antes, pero pulsa:
●, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.

• **50 Zzz's:**
Pausa en cualquier momento, presiona **Select** y pulsa:
→, **L1**, ↑, **R1**, **L1**

•**10 Lunas:**
Igual que antes y pulsa:
↑, **L2**, ←, **R2**, ←.

• **Modo Cabezón:**
Igual, con esta secuencia:
L1, ↑, →, **L2**, ↑.



ABE´S EXODDUS

• **Encontrar a todos los mudokkons:**
La mayoría de los mudokkons están en zonas ocultas que suelen estar señalados por botellas de SoulStorm. Explora la zona donde veas la cerveza y salvarás a tus 300 amigos.

• **Imágenes de vídeo:**
Mantén presionado **R1** en el menú principal y pulsa:
↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.

• **Cómo pasar de área:**
En cualquier momento del juego presiona **R1** y pulsa:
●, ●, ✖, ✖, ■, ■.
No podrás rescatar a los mudokkons que dejes atrás.

• **Ser invencible:**
Durante el juego presiona **R1** y pulsa esta secuencia:
▲, ■, ✖, ↓, ↓, ↓, ▲, ■, ✖.

ABE'S ODDYSEE

• **Acceso a todos los niveles:**
Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, → ←
mientras mantienes pulsado **R1**. Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás elegir fase.

• **Todas las escenas:**
Ilumina "Options" y mientras pulsas **R1** presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.
Aparecerá un menú para elegir la escena que prefieras ver.

• **Todas las canciones valen:**
Una vez que hayas activado este truco cualquier sonido que emitas anulará los puzzles musicales y de voz.
En cualquier momento mantén pulsado **R1** y sin pausar pulsa:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

ACE COMBAT 3

• **Misión Simulador:**
Acceder a esta nueva misión no te va a resultar nada sencillo, porque para conseguirlo tendrás que finalizar el juego cinco veces, con cinco finales distintos y con la misma nave. Cuando termines el quinto final, Simon te permitirá jugar en la Misión Simulador.

• **Controlar la repetición:**
Con los botones ●, ✖, ■, ▲, **L1** y **R1**, podrás modificar las imágenes de las repeticiones para buscar un enfoque más espectacular o descubrir los errores que te han llevado al fracaso. Prueba, es digno de verse.

ALIEN RESURRECTION

En el menú principal pulsa:
●, ←, →, ●, ↑ + **R2**.
Ahora puedes acceder al Menú de trucos desde el Menú de Opciones. Aquí encontrarás trucos como: Modo Dios, Todas las Armas, Munición Infinita, Oxígeno Infinito, Selección de Nivel...

• **Modo de investigación:**
En el menú principal pulsa:
Cuadrado, Arriba, Abajo, Círculo, Izquierda + **R1**. Ahora ya puedes elegir el Modo "Investigación" en la pantalla de opciones.

ALIEN TRILOGY

• **Passwords:**
Ventajas: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON
Elegir nivel: GOLVLxx. Sustituye las "xx" por el número del nivel por el que quieres comenzar a jugar.
Invencibilidad: FVNKYG1BB0N
Todas las armas: F1SH1NGFORGVNS
Escudo ilimitado: F1LLMYPOCK1TS

ALL STAR TENNIS

• **Cabezones y pies grandes:**
Durante cualquier momento de un partido, pausa el juego y pulsa y mantén apretados:
L1 +L2 +R1+R2. Al hacerlo las cabezas y los pies de los jugadores destellarán, y al volver al juego habrán crecido increíblemente.

APOCALYPSE

• **Check point:**
Al activar este truco pondrás en funcionamiento los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Comienza una partida, pausa y mientras presionas **L1** pulsa:
■, ●, ✖.

• **Todas las armas:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

• **Recuperar energía:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ■, ✖, ▲, ●.

• **Invencibilidad:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

• **Abrir los niveles:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ↑, ✖, ↓.

• **Vidas Infinitas:**
Pausa el juego, presiona **L1** y sin soltarlo pulsa: ▲, ●, ✖, ■.

ARMY MEN AIR ATTACK

• **Passwords multijugador:**
Misión 2: Going Car-Razy:
✖, ↓, ← (x2), ■, ● (x2), →.
Misión 3: The Train That Could: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑.
Misión 4: Tan Terror Troy:
↓ (x2), ■ (x2), ←, →, ●, ✖.
Misión 5: Bug Bath:
→ (x2), X, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
Misión 6: Uninvited Guests:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 7: Ants In the Pants:
■, ●, ✖, ■, ▲, ←, ↑, →.
Misión 8: Saucer Attack:
→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓.
Misión 9: The Heat Is On:
● (x2), →, ↑, →, ↑, ✖ (x2).
Misión 10: The Melting Pot:
✖, ↓ (x4), ✖, ←, →.
Misión 11: River Rapids Riot:
▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ✖, →.
Misión 12: Nightmare Teddy:
↑ (x2), ▲ (x2), ← (x2), ● (x2).
Misión 13: Demolition Time:
←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 14: Pick Up The Pieces:
← (x2), ↑, → (x2), ↑, ↓, ✖.
Misión 15: Have an Ice Day:
■, →, ←, ● (x2), ↑, ↓, ■.
Misión 16: ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.

• **Passwords un jugador:**
Misión 2: →, ↑, ■, ✖, ↑, ●, ↑, →.
Misión 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑ (x4).
Misión 4: ■, ✖, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ■.
Misión 5: ● (x2), ■, ↓ (x2), ■, ✖(x2).
Misión 6: ✖, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →.
Misión 7: ↑, ↓ (x3), →, ← (x3).
Misión 8: ← (x2), ▲, → (x2), ▲, ↑ (x2).
Misión 9: ■ (x3), ●, ↓ (x3), ←.
Misión 10: ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓ (x2).
Misión 11: ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓.
Misión 12: ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■.
Misión 13: ✖, ← (x3), ■, ▲, ●, ✖.
Misión 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●.
Misión 15: ↓ (x4), ✖, ✖, ●, ●.

• **Todos los copilotos:**
Introduce como password:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

ARMY MEN SARGE´S HEROS 2

• **Ser invencible:**
Pausa el juego usando el botón Start y pulsa ■ + ● + **L1** + **R1**.

• **Conseguir todas las armas y munición:**
Pausa el juego usando el botón Start y pulsa ■ + ● + **R1** + **L1**.



ARMY MEN: SARGE´S HEROES 2

• **Passwords de nivel:**
02-FLLNGDWN
03-GTMLK
04-CHLLBB
05-CLSNGN
06-DGTHS
07-FRNKNSTN
08-BDBZ
09-LBBCK
10-DSKJB
11-GTSLP
12-SMLLVLL
13-CHRGT
14-NTBRT
15-RDGLR
16-FSTNLS
17-WHSWZRD

ARMY MEN 3D

• **Todas las armas y munición ilimitada:**
Comienza una partida y pausa el juego el juego, después pulsa:
■, ●, **R1**, **L1**, **R1** + **R2**.
Tienes que ser muy rápido porque sólo tienes dos segundos. Sabrás que el truco ha funcionado si ves aparecer las palabras "Power Up".

• **Invencibilidad:**
En la misma pantalla, pulsa:
■, ●, **L1**, **L1**+**L2**.
Es igual de difícil que antes. Al activarlo podrás ver la palabra "Invencibility". Cuando tu personaje muera aparecerá otro sustituyéndole.

ASTERIX

• **Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente: ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept". Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar el nivel que quieras jugar.

ASTEROIDS

• **La cuarta nave:**
En la pantalla del título, pulsa rápidamente la siguiente secuencia:
▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.

• **Selección de nivel:**
En la misma pantalla, presiona **Select** y pulsa:
■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.
Ahora, mientras estés jugando pulsa **Select** y **Start** simultáneamente. Aparecerán una serie de nuevas opciones, entre las que se encuentra la de seleccionar el nivel.

• **Trucos para el modo clásico:**
Esta serie de trucos sólo funciona en el modo de juego Classic Asteroids. Pausa el juego en cualquier momento oportuno e introduce los siguientes códigos:
• 99 vidas:
↑, ✖, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.
• Una vida extra:
↑, ↓, ←, →, ●, ■, ✖, ▲.
• Invencibilidad:
↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.

ASSAULT

Todos estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece el mensaje "Press Start", pero sólo tienes 3 segundos para completar cada uno, así tienes que ser rápido.
Si lo haces correctamente la pantalla parpadeará.

• **Cabezas Grandes (héroes):**
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ▲.

• **Cabezas grandes (aliens):**
■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ✖.

• **Más velocidad:**
✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, **L2**, **R2**.

• **Más Colorido:**
←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←.

[B]

BATMAN & ROBIN

• **Invencibilidad:**
Estos superhéroes, a pesar de lo que piensan muchas personas, no son invencibles. Únicamente pueden llegar a serlo cuando introducimos este jugoso truco en la pantalla del menú:
L1, R2, R1, L2, Select, ✖, ●.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Ve a la opción "Código de Entrada".
• **La tribu Brandon:** MSLGNG
• **La tribu Cassandra:** NSTYGRL
• **Seleccionar nivel:** BCKDR
• **Escoger tanque:** THRTN
• **Todas las armas:** SRTHMB

BICHOS

• **Vidas extra:**
Si eres paciente podrás ganar un buen puñado de vidas extra. Entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras de la palabra FLIK para obtener un vida. Repítelo tantas veces como vidas quieras tener. Es lento, pero seguro.

BLOODLINES

• **Passwords personajes ocultos:**
Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST

• **Modos de juego ocultos:**
Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE

• **Galería de imágenes:**
Pon como passwords LEONARDO.

BLOODY ROAR 2

• **Cómo ejecutar los Beast Drive más fácilmente:**
Si te resulta muy difícil ejecutar los ataques Beast Drive, puedes intentarlo con esta combinación:
← + ▲ + ●.

• **Descubrir a Gado:**
Completa el modo Arcade con cualquier personaje en el nivel de dificultad establecido por defecto.

• **Descubrir a Shen Long:**
Para obtenerlo debes vencerle en el escenario especial, sin continuar. Sus técnicas son iguales a las de Long.

• **Modo Experto:**
Para acceder a este dificilísimo modo de juego, mantén presionados los cuatro botones **L** y **R** mientras que seleccionas cualquier modo de juego.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

• **Selección de nivel:**
Desde la pantalla en la que Bugs Bunny selecciona una época, colócate en una interrogación y manteniendo apretados los botones **L2** + **R1**, pulsa esta secuencia:
✖, ■, **R2**, **L1**, ●, ✖, ■, ■, ■.
Para obtener dos nuevas ventajas extra debes comenzar una partida y, sin pausar el juego, pulsar:
✖, ■, **R2**, **L1**, ● y ✖.
Después, introduce estos códigos:
• **99 zanahorias:** ■, ■, ▲.
• **Para ver el final:** ▲, ■, ▲.

BUST-A-MOVE 2

• **Nuevas fases:**
En las pantalla "Game Start", "Time Attack", y "Options" pulsa este código y entra en el modo puzzle:
R1, ↑, **L2**, ↓.

• Escoger personajes en el modo puzzle:
Métete en la opción Puzzle, y en la pantalla en la que eliges entre A y B, pulsa la siguiente secuencia de botones lo más rápido que puedas:
←,←,↑,↓, y **L1+L2 + R1 + R2.**
• Llegar al final:
En la pantalla "Start" pulsa:
✖, ←, →, ✖.
Con esta sencilla combinación se te abrirán todos los caminos.
• Código con sorpresa:
Pulsa en la pantalla del título:
✖, ←, → y ✖.
Sabrás que el truco funciona si ves aparecer a un hombrecito.

BUST A GROOVE
• Baila con dos modelitos:
Para conseguir los vestuarios alternativos de los bailarines, tan sólo tienes que presionar SELECT antes de elegir a tu personaje con la ✖.
• Los movimientos que más puntúan:
Cada personaje tiene un movimiento oculto que os permitirá ejecutar combos con una puntuación más alta. Este movimiento sólo debes ejecutarlo en el momento en que la cámara deja de enfocar a los dos bailarines para centrarse en nuestro personaje. Debes introducir este comando en lugar del primero que nos propone el juego, para luego seguir con los movimientos nuevos que irán apareciendo en pantalla:
Heat: ↑, ↓, ↑, ●.
Frida: ↑, ↓, ↑, ●.
Strike: ↑, ↑, ←, ●.
Hamm: ↓, →, ↑, ●.
Kelly: →, ←, →, ●.
Shorty: ↓, ↓, ↓, ●.
Hiro: →, ↑, ↓, ●.
Pinky: ↑, ←, ↑, ●.
Gas-O: ←, ↓, →, ↑, ●.
Kitty N: ↓, ↓, →, ●.
Capoeira: →, ↑, →, ✖.
Robo-Z: ↑, ↓, ←, →, ●.
Columbo: ↓, ↓, ↓, ●.
Burguer Dog: ↓, →, ↑, ●.



CIVILIZATION II
• Dinero ilimitado:
Para contar con fondos ilimitados, crea una ciudad y después entra en las opciones. Ahora sustituye el nombre de tu ciudad por _CasH. Es muy importante que presiones el botón **R1** del pad cuando introduzcas la "H". De este modo obtendrás 30.000 monedas extra. Podrás repetirlo cuantas veces quieras.

COLIN MCRAE RALLY
Introduce cualquiera de estos códigos en lugar de tu nombre:
• Peasouper: Niebla.
• Buttonbash: Aceleramos machacando los botones.
• Heliumnick: Cambia la voz del copiloto.
• Directorcut: Permite "jugar" con las repeticiones.
• Moreoomph: Motores con el doble de potencia.
• Forklift: Dirección en las 4 ruedas.
• Blancmange: Comienza a jugar en el modo rally o en el modo trial y verás, como el coche se vuelve gelatinoso.
• Nightrider: Conducir siempre de noche, algunos circuitos cerrados están abiertos. Si volcamos, las luces se apagarán y un rayo nos devolverá a la pista.
• Kitcar: Este truco activa el Super Turbo. Para ello, pulsa Select cuando veas que la barra verde está llena.

BLADE
• Munición Infinita:
En el Menú Principal, pulsa:
↓+→+↑+←+**L2+L1+R2+R1**
. Para activar un truco durante la partida, ve al menú de trucos pulsando Start.
• Vida Infinita:
En el Menú Principal pulsa:
←+←+←+→+**L2+L1+R2+R1**
Para activar un truco durante la partida, ve al menú de trucos pulsando Start.
• Abrir todo:
En el menú principal, mantén pulsado L1 y pulsa:
✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ●,
R1, R2, R2, R1.





COLIN MCRAE RALLY 2.0
Introduce cualquiera de estos nombres en la opción Crear perfil de Conducto. Algunos necesitan confirmarse en la opción Trucos del menú Opciones. Si ves que el truco no funciona, actívalo en esta pantalla.
• Todos los circuitos:
HELLOCLEVELAND
• Todos los coches:
ONECAREFULOWNER
• Lancer Road: OFFROAD
• Sierra Cosworth: JIMMYSCAR
• Ford Puma: COOLESTCAR
• Mini Cooper: JOBINITALY
• Disparar Bolas de Fuego usando el freno de mano: (sólo funciona en el modo arcade): GREATBALLSOF
• Choques con rebote (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales)**:** RUBBERTREES
• Supercamión (sólo funciona en contrareloj y en etapas individuales)**:** EASYROLLER

CHASE THE EXPRESS
• Munición ilimitada:
Pausa el juego y pulsa esta secuencia de botones:
L1, L2, R1, R2, ■, ✖, ✖.





Por Pedro Gómez.

• Gravedad reducida (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally)**:** MOONLANDER
• Coches agresivos (sólo funciona en el modo arcade)**:** NEURALNIGHTMARE
• Turbopropulsión (sólo en las contrareloj y en etapas individuales)**:** ROCKETFUEL
•Coches más rápidos (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally)**:** PRUNEJUICE
· Modo Sombra
Para conseguir este modo, que en realidad es una vista exterior del coche, solo tenemos que pulsar: **R2** + ▲.

COLONY WARS: RED SUN
• Menú de trucos:
Selecciona la opción "Conectar" del menú principal y cuando aparezca la pantalla "MagentaStation" pulsa : **R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT.**
Si lo haces rápido, en la parte inferior de la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Ayuda. Ahí accederás a una pantalla done puedes introducir cualquiera de estos passwords:
• Invencibilidad: Awrate
• Todas las naves: Greyam_, Beard
• Mejoras de la nave: Break _and_Enter
• Mejoras de las armas: Armoury
• Todas las armas: Big_Daddy
• Turbo infinito: Jalferezi
• Super armas: ROCKWROK
• Armas Secundarias infinitas: Sly_n_Devious
Escribe las letras tal y como están aquí. Recuerda que "_" es un espacio. nave para iniciar tu aventura.

COOLBOARDERS 3
Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquier circuito y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además, con el tercero podrás ponerles cabezones. Para ello, sólo tienes que introducir los códigos como nombre del jugador:
• Las pistas: WONITALL
• Los personajes: OPEN_EM
• Modo cabezón: BIGHEADS (Para activar este truco, pausa).

COOLBOARDERS 4
• Todas las pistas, personajes y tablas:
Ve a la pantalla de "One Player" e introduce como nombre ICHEAT.
• Eventos Especiales:
Para abrir estos eventos tienes dos opciones, conseguir medalla en todas las pruebas anteriores o, más fácil, introducir como tu nombre este código: IMSPECIAL.

CRASH BANDICOOT 2
• Vidas Extras
En la puerta Level 8 Bear It, se encuentra sentado delante un osito blanco. Cuando hayas conseguido el Cristal salta sobre el oso y obtendrás vidas extras.

CRASH BANDICOOT 3
• Demo oculta:
Para jugar una demo de *Spyro the Dragon* pulsa:
↑↑↓↓←→←→■.
• Crash Dash:
Antes de hacer los niveles Contrarreloj, derrota a Cortex. Obtendrás el poder "Crash Dash", y que correrás más rápido.
• Contrarrelojes fáciles:
Los niveles de motocicleta son más fáciles si esperas a que el resto de los vehículos se alejen. Espera un minuto y empieza.
• Vida extra:
· Nivel Sphynxonator: Camina hacia atrás al empezar el nivel. Verás cuatro cajas. Una de ellas tiene una utilísima vida extra.
· Nivel Dino Might: Pega un doble salto sobre la gema amarilla y verás unas cajas de acero. Para hacerte con cinco vidas, mantén pulsado ● y presiona ✖ para saltar. En lo más alto, presiona ✖ para realizar un triple salto y llegar a las cajas.

CRASH TEAM RACING
• Personajes secretos:
En la pantalla del menú principal aprieta a la vez **L1** y **R1**, y mete cualquiera de estos trucos. Oirás un sonido. Los personajes ocultos serán seleccionables en los modos Versus, Arcade, Contrarreloj y Batalla.
• Pinstripe:
←, →, ▲, ↓, →, ↓.
• PapuPapu:
←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ↓.
• Ripper Roo:
→, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.
• N.Tropy:
↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
• Komodo Joe:
↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓.
• Pingüino:
↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↓.
• Circuitos Extras: Mantén pulsados **L1** y **R1** y luego pulsa en el menú principal:
→+→+←+▲+→+↓+↓.
• Máscaras ilimitadas: Mantén pulsados **L1** y **R1** y luego pulsa en el menú principal:
←+▲+→+←+●+→+↓+↓.
• Bombas ilimitadas: Mantén pulsados **R1** y **L1** y luego pulsa en el menú principal:
▲+→+↓+→+↑+▲+←.
• Turbo: Mantén pulsados **R1** y **L1** y luego pulsa en el menú principal:
▲+→+→+●+←.
• Kart invisible: Mantén pulsados **R1** y **L1** y luego pulsa en el menú principal: ↑+↑+↓+→+→+↑.
• Frutas ilimitadas: Mantén pulsados **R1** y **L1** y luego pulsa en el menú principal: ↓+→+→+↓+↓.

CROC 2
• Menú de trucos:
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa:
▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ●.
Comienza el juego y pulsa **L2 + R2** para activar el truco. Desde el menú que aparecerá tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar tus ítems y alguna que otra sorpresa...
• 100 cristales extra:
En la pantalla del título presiona **L1** y, sin soltarlo, pulsa esta secuencia:
■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón **R2.** Podrás repetirlo tantas veces como quierass.
• Vidas infinitas:
En la pantalla del título presiona **L1** y pulsa: ●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.

CYBERTIGER
• Todos los campos:
Ve a la pantalla de selección de campo y pulsa ●. Verás una tabla donde podrás poner passwords como éstos:
Cyber Bandlands: HARESO
Cyber Canyons: NAMOPI
Cyber Sawgrass: SECARE
C. Summerline: PORASO



DANGER GIRL
•Invencibilidad:
Pausa el juego presiona **R1** y pulsa:
✖+●+✖.
•Abrir todos los niveles:
En el menú principal, pulsa esta combinación: **L1+R2+L2+ R1**, ●, ■, ▲, ▲ y después **L1+L2+R1+R2** a la vez.

DARK STALKERS 3
• Los menús secretos:
Debes entrar en el menú de opciones y pulsar **R1** para acceder al menú Ex Option Mode y **L1** para acceder al menú Dx Option Mode.
El Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemos el último nivel en las tres categorías.
A su vez, las imágenes de la galería irán apareciendo a medida que aumenten los niveles de nuestro luchador.
• Jugar con Oboro Bishamon:
En la pantalla de selección de personaje, presiona **Select** sobre Bishamon y escógelo. Aunque el nombre del personaje será el mismo, su color y sus movimientos cambiarán.
• Cómo jugar con Shadow:
Sitúa el puntero sobre la "?" que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Select, manteniendo presionado este botón la quinta vez. Ahora pulsa cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje.
• Cómo jugar con Marionette:
Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, pero en esta ocasión debes pulsar siete veces el botón Select. Este curioso personaje imitará los movimientos del luchador al que nos estemos enfrentando.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
• Liberar todas las Bicicletas:
Comienza en modo Proquest, selecciona a tu ciclista y en la pantalla de selección de bicis pulsa:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, → + ●.
Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.
• Acceso a todos los niveles y estilos:
Empieza en modo Proquest, elige a tu ciclista y selecciona tu bicicleta. Después, en la pantalla de selección de estilo, pulsa:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑ ↑, ← + ●.
Tendrás que volver a meter el código cada vez que vuelvas a seleccionar otra bicicleta.
• Liberar Películas Ocultas:
Gana el juego con estos personajes para acceder a películas ocultas:
Dave Mirra: Película de Dave Mirra.
Ryan Nyquist: Película de Nyquist.
Slim Jim: Promoción de un concurso online.
Chico Amish: Película corta del programador del juego.
• Jugar con Slim Jim:
Comienza en modo Proquest y en la pantalla de selección de personajes pulsa:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑ +●.
• Jugar con el chico Amish:
Gana el juego con todos los ciclistas originales (10 en total) y tendrás acceso a este nuevo personaje.
• Opciones ocultas
Al acabarte el juego con un ciclista que no sea Dave Mirra, es decir Ryan Nyquist o Slim, liberarás las opciones ocultas del juego. En adelante, cuando vuelvas a acabar el juego, liberararás un truco. Aquí tienes una lista con los ciclistas y los trucos que liberan.
Troy McMurray: Modo Exorcista.
Mike Laird: Vista de Primera Persona.
Chad Kagy: Modo Suspensión.
Tim Mirra: Modo Gruñido Tontorrón.
Kenan Harkin: Modo Rasguño
Shaun Butler: Modo Visión Nocturna.
Leigh Ramsdell: Modo Gran Golpe.
Joey Garcia: Modo Motorista Fantasma.

EQUALIZER
LOS MEJORES CÓDIGOS

CRISIS BEAT
• Vidas Infinitas:
D0047F42 FFFF
8005890C 0003
• Salud Infinita:
D0047F42 FFFF
800AEF4E 0060
• Tiempo Infinito:
D0047F42 FFFF
800AAAC2 0909

STAR TREK: INVASION
• Minas Infinitas:
8011B138 000C
• Torpedos Infinitos:
8011B138 000A
• Phasers Infinitos:
8011B0E0 000A
• Herramientas Infinitas:
8005BF94 FF00

THE GRINCH
• Grinch siempre disfrazado:
800100B4 0004
• Infinitos Lanzadores de Huevos:
80010058 00C8
• Tener todos los objetos:
800101F8 FFFF
800101FA FFFF
• Aplastar todos los regalos:
8001005A 0BB8
8001005C 01F4
8001005E 02EE
80010060 02EE
80010062 03E8

THE MUMMY
• Bombas Infinitas:
8009F0C2 8006
• Vidas Infinitas:
8009F094 8003
• Salud Infinita:
800FE554 0064
• Munición de la Pistola Infinita:
8009F0B2 8011

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
• Munición Infinita de la escopeta: (Fusión)
D00B53E4 0000
800B53E4 000A
• Munición Infinita de la ametralladora: (Fusión)
D00B532C 0000
800B532C 0014
• Munición Infinita de la ametralladora: (Angel Caído)
D00B60AC 0000
800B60AC 0014
• Munición Infinita de la pistola: (Angel Caído)
D00B5F3C 0000
800B5F3C 0014
• Munición Infinita de la ametralladora: (Chaquetero)
D00B2C44 0000
800B2C44 0032
• Munición Infinita de la Meyer Tmp: (Punto de Encuentro)
D00B3B44 0000
800B3B44 0032
• Munición Infinita de la pistola: (Punto de Encuentro)
D00B39D4 0000
800B39D4 0014
• Munición Infinita de la ametralladora:
D00B6F1C 0032
800B6F1C 0032
• Munición Infinta de la Ingell: (Reloj Nocturno)
D00B3B30 0000
800B3B30 0016
• Munición Infinita de la Tranq: (Reloj Nocturno)
D00B3BEA 0000
800B3BEA 0004

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

DEMOLITION RACER

• Todos los secretos al descubierto:
Para desbloquear todos los secretos, sólo tienes que ir a la pantalla del menú principal y pulsar:
✖, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

DINO CRISIS

• Abrir la Operación Supervivencia:
Es un modo de juego en el que el objetivo es eliminar a cierto número de dinosaurios en un tiempo límite. Aparecerá en tu menú si finalizas el juego con el final C en menos de 5 horas, y salvado menos de 14 veces. Valor, y al toro.

• Ventajas por ganar:
Cuando acabes el juego deberás grabar la partida. Cuando vuelvas a jugar, carga esa partida para disponer de ventajas extras. Según las veces que acabes el juego con distinto final obtendrás este equipo:
• Primera: Dos nuevos atuendos y algún cambio en tu inventario inicial.
• Segunda: El cuarto traje, de cavernícola. También notarás que tus pertenencias han cambiado un poco.
• Tercera: Un lanzagranadas con munición infinita.

DINO CRISIS 2

• Liberar Dino Coliseum:
Termínate el juego para liberar el Dino Coliseum. En él puedes luchar contra todos los dinosaurios en un espectacular "foso".

• Liberar Dino Duel:
Una vez que hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis del Dino Colisseum, encontrarás una nueva fila de dinosaurios entre los que podrás escoger. Cómpralos con tus puntos de extinción para pelear contra ellos en el Dino Duel.

• Liberar la Tarjeta Platinum EPS (munición infinita):
Completa el juego y recolecta los 11 archivos de dinosaurios. Cuando lo consigas, verás la Tarjeta Platinum EPS en la pantalla de Salvar, y la próxima vez que juegues, tendrás munición infinita.

• Liberar al Triceratops y al Compsagnathus:
Para acceder a estos dos dinosaurios, debes jugar en el Modo Duro, y haber comprado el resto de dinosaurios en Dino Duel y Dino Coliseum.

DRIVER

Debes activar estos trucos en el menú principal. Teclea la combinación, lo más rápido posible, hasta que escuches un "bip" que indica que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas. Tienes que entrar en ese menú para poder activarlos, según lo que quieras disfrutar en cada momento.

• Sin daños:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.

• Sin delito:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

• Suspensión alta:
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.

• Minicoches:
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

• Dirección trasera:
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

• Todo al revés:
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.

• Ficha Técnica:
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

• Sin policía:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

DRIVER 2

• Areas secretas:
Algunas zonas de la ciudad están ocultas o son inaccesibles hasta que Tanner ha realizado una determinada acción. Esto normalmente incluye encontrar un edificio, el cual puede considerarse como si fuera una "llave". En el exterior de cada edificio hay un interruptor, el cual una vez activado, abre el acceso a la zona secreta y muestra un mensaje de texto para informar al jugador de la naturaleza de la zona secreta o del objeto en cuestión.
(nivel▷secreto▷dónde está el interruptor o el coche):
•Chicago▷Estadio de Béisbol▷Oficina de tickets.
•Havana▷Mini coche- Base Militar▷Garaje-Interruptor oculto.
•Vegas▷Lugar de construcción-Invencible▷Salta dentro-Droguería.
•Rio▷Camión-Inmunidad▷Muelles-Comisaría de Policía.

• Observar cómo va el mundo:
Coloca al personaje cerca de una silla y pulsa el botón de acción. Tanner se sentará y se pondrá a observar todo lo que pasa a su alrededor. Usa el mando analógico derecho para que el personaje observe a su alrededor.

DUNE

• Descubrir todo el terreno.
Con este truco descubrirás hasta el último rincón del mapeado sin necesidad de mover tropas. Para activarlo, presiona ✖ sobre los botones de colores del panel de la izquierda formando esta combinación:
■, ●, ✖, ▲, ▲, ■.

DYNASTY WARRIORS

• Personajes ocultos:
Sun Shang Xlang:
Pulsa en la pantalla de título:
←, ←, ↑, ↓, ▲, ■, **L1, R1.**
Zhuge Liang: Gana con Guan Yu, Zhao Yun y Zhang.
Cao Cao: Gana con Xiahou, Dian Wei y Xu Zhu.
Lu Bu: Deberás conseguir los dos anteriores ya que debes ganar con Zhou-Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Diao Chan, Zhuge Liang y Cao Cao.
Nobunaga:
Termina el juego con Lu Bu y en la pantalla del título pulsa:
■, ↑, ▲, ↓, ● (o ✖).
Oirás un sonido confirmatorio.
Toukichi:
Tan vence con Nobunaga y en la pantalla del título pulsa:
↓, ↓, →, ↑, ● (o ✖), ▲, **R1, R2.**

DRIVER 2

• Salto aéreo:
Cuando estas saltando una colina, puedes saltar fuera del coche presionando las teclas ↑ y ▲ a la vez.



[E]

ECW: HARDCORE REVOLUTION

• Los personajes secretos:
No hay truco para descubrir a los personajes extra, pero podemos decirte como sacarlos. Debes jugar en el modo Career.
Beulah McGillicutty:
Vence al equipo ECW World Tag.
Cyrus the Virus:
Vence a ECW World TV.
Joel Gertner: Vence a Acclaim.
Joey Styles: Vence a Acclaim.
Louie Spicolli:
Vence a ECW World Heavyweight.
Taz: Vence a ECW World Heavyweight.
The Sheik:
Vence a ECW World Tag Team.
Tommy Rich:
Vence a ECW World TV belt.
Los Jobbers: Defiende el World Heavyweight 5 veces.
Judge Jeff Jones: Completa el juego con Mike Awesome.
Bill Alfonso:
Complétalo con Rob Van Dam.

EL QUINTO ELEMENTO

• Menú de trucos:
En este menú de trucos encontrarás más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas y objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de vídeo. Para activarlo espera a que aparezca la pantalla del menú principal y pulsa:
L1, L2, R2, R1 y **SELECT.**
Escucharás un sonido de confirmación. Escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú.

ERGHEIZ

• Nuevos personajes:
Completa el modo Arcade con estos luchadores.
• Koji Masuda: Puedes escoger entre Godhand, Lee Shuwen, Dasha Inoba, Sasuke, Prince Doza o Han Daehan.
• Clair Andrews: Cualquiera de los personajes femeninos.
• Yuffire Kisaragi: Cloud Strife.
• Vicent Valentine: Tifa Lockhart.
• Zack: Tienes que vencer con los siete personajes de Final Fantasy.
• Django: Con todos los del Ehergeiz.

• Evil Panel:
Vence a los luchadores de la consola 10 veces seguidas. Después vuelve al menú principal y selecciona "Battle Panel" pulsando los cuatro botones superiores al mismo tiempo.

ECW ANARCHY RULTZ

• Modo de Daño Alto:
Tienes que ganar el Campeonato Toghman Belt con la dificultad puesta en Hard, teniendo además seleccionada la opción "no blocking" en "on".

• Modo de Pies Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con "Little" Spike Dudley.

• Modo de Manos Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Super Crazy.

• Modo de Cabezas Grandes:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Simon Diamond.

• Todos los trajes:
Primero tienes que crearte tu propio luchador, después usándole tienes que completar el Modo Career para un solo jugador con la dificultad puesta en Hard.

ESTO ES FÚTBOL 2

• Jugar sin camisetas:
En el Menú Principal pulsa **L2 + L2 + L1 + R1 + ■**. Ahora verás que lío, porque verás a todos los jugadores sin camiseta, a ver como distingues a los tuyos.

• Porterías hechas con camisetas:
En el Menú Principal pulsa **■ + ▲ + ● + L1 + R1**. Verás que las porterías han desaparecido y en su lugar hay colocadas varias camisetas que hacen de postes, a modo de un partido en la calle.





• Modo Ego:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Jerry Lynn.

• Modo de Hombres Gordos:
Gana el Campeonato Heavyweight Belt en dificultad Hard y con "Big" Graziano.

• Modo Verdugo:
Tienes que ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Kid Kash.

• Modo de Cabezas Reducidas:
Ganar el Campeonato Heavyweight Belt con la dificultad puesta en Hard y con Amish Roadkill.

• Liberar más luchadores:
Gana en Modo Hard el título de los pesos pesados con estos luchadores:
The Sandman: **Joey Styles**
Mikey Whipwreck: **Joel Gertner**
"Beautiful" Billy Wiles: **Lou E.**
Dusty Rhodes: **Paul Heyman**
Rhino: **Cyrus The Virus**
Rhino: **Jim Molineax**
Angel: **John Finegan**
Tony Devito: **Bill Alfonso**
Jack Victory: **Judge Jeff Jones**
Balls Mahoney: **William F**
Jazz: **Valkyrie**
Chris Chetti: **Shaman**
Yoshiro Tajiri: **Esophicus**
Masato Tanaka: **Doug Gentry**
C.W. Anderson: **Candy Girl**
The Prodigy: **Booger**
Jason: **Helia Monster**
Gabe S: **Lance Storm**
Danny Doring: **Rob Feinstein**
Tommy Dreamer: **Martian Boy**
Electra: **Mad Goat**
Francine: **Jester**
Little Guido: **Jan E.Regan**
Steve Corino:**Kid**
Justin Credible: **The D I**
Dawn Marie: **Sally M**
Trainer: **Lance Storm**

[F]

FEAR EFFECT

Entra en la pantalla de opciones, selecciona "Créditos" y pulsa estas combinaciones:

• Acabar con los enemigos de un disparo:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, **R1.**

• Solución de los puzzles:
L1, ▲, ↑, ↓, ●,
●, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.

• Munición infinita:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■ ←, ▲.

• Modo difícil:
↓ (3), ▲, ↓ (3), ■, ←, →.

• Escudo ilimitado:
L1, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, →, ■.

FIGHTING FORCE 2

• Selección de nivel:
En la pantalla del título presiona la siguiente combinación:
L1+L2+R1+▲ + ✖ + ←
Aparecerás de manera automática en la pantalla de selección de nivel, y además siendo invulnerable.

FINAL FANTASY VII

• Encontrar a Yuffie:
En alguno de los bosques del mapa darás con Yuffie, una Ninja experta en armas orientales y maestra en el arte del robo de materia. Aparecerá como una enemiga a la que tendrás que enfrentarte, pero cuando la derrotes apareceréis en un mapa que contiene un punto donde salvar. Antes, habla con ella o desaparecerá. Trátala con mucho tacto para que se una a tu grupo.

• Materias Difíciles de encontrar en FFVII:
Materia Typfoon: En un volcán cercano a Cañón Cosmo.
Materia Bahamut Cero: En Cañón Cosmo, habla con Buggenhaggen y toca en su máquina una de las materias enormes.
Materia Gesticular: En una cueva a la derecha de Wutai.
Materia CuadriMagia: En una de las islas inferiores, a la derecha.

FINAL FANTASY VIII

• Cómo superar los combates más difíciles:
Cuando te encuentres en el espacio, en la base Lunagate, no te olvides de jugar a las cartas con Eleone. Ella tiene en su poder la carta de Laguna que puedes convertir en 100 sales heroícas con los Guardianes de la Fuerza. Si utilizas las sales en un combate, tus personajes serán invencibles durante un tiempo.

• Subir de rango:
En la opción Guía del menú puedes encontrar un menú llamado Examen, donde hay 30 test. Si los superas con éxito, ganarás un aumento de sueldo. Aquí tienes la solución:
1: S N S S S N N S N N
2: S N S S S N S S N N
3: N N S N S S S N S N
4: N S S S N N S S N N
5: N N N S S N N S S S
6: S N S S N N S S N S
7: S S S S S S N S S N
8: N S N N S S N N S N
9: N S N N N N N N S S
10: S N N N N N N N S N
11: S S N S S N S N N S
12: N S N N S N S N S N
13: S N N N S N N N N N
14: S S S S N S S N S N
15: S S N N N N N S N S
16: S N N S N S N N S N
17: S N N N S N N S N N
18: S N N N S N N N N N
19: S N N S N N N N N S
20: S S N S N S S S N N
21: S S S S N N S S S N
22: N N N S N N N S S N
23: S N N N N S S S S S
24: S S N N S S N N N S
25: S N S S S N N S N N
26: S S N S N S N S N N
27: N S N N N N S N S N
28: S N N S S S N S N N
29: N N N S S N N N S N
30: N S N N N N S N N N

• Encuentra las cartas más importantes:
Las cartas de nivel 10 son las mejores para ganar sin problema, por lo que os indicamos dónde podéis encontrarlas.
Ward: del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
Selphie: la chica sentada en la fuente del jardín de Trabia.
Quistis: los estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb.
Zell: la obtendrás de su madre, en Balamb.
Rinoa: de su padre en Deling.
Primero debes perder a Ifrit.
Edea: de Edea en el orfanato.
Seifer: del director Kramer.
Squall: de Laguna en la residencia de Esthar.

FORMULA 1'97

En el modo Grand prix selecciona un corredor y cambia su nombre por cualquiera de estos códigos:

• Todos los tramos extras:
BILLY BONUS

• Última carrera, máxima puntuación: Jeab Alesi

• Estilo de gráficos VR:
VIRTUALLY VIRTUAL

• Nuevos efectos de sonido:
SWAP SHOP

• Modo WipeOut XL: PI MAN

• Vista de helicóptero:
ZOOM LENSE

• Anuncios: BOX CHATTER

• Llueven ranas: CATS DOGS

• Fácil, fácil: TOO EASY

• Coches estilo los 60:
SWINGING SIXTIES

• Grandes caminos: Little Weelz
Para hacer que los trucos funcionen debes cambiar al menos dos nombres y funcionará el último.

FRONT MISSION 3

• Final Extra:
Si acabas el juego con la línea argumental de Emma o Elisa, guarda tu partida para volver a empezar otro juego con todas las Battle Skills que hayas conseguido previamente.

• Conseguir un arma letal:
En la historia de Alisa, después de la misión 46 ve a la página Web de ArmoredK e inspecciona el BBS 3. Abajo del todo hay un número, el 555-XKR-224. Ve entonces al pozo de basura de Auspend, donde encontrarás algo llamado Infernal Dialer (Marcador Infernal). Marca este número y recibirás las partes de un Hoshun Mk112 y un arma láser. Júntalo todo para obtener el mejor wanzer que hay en el juego.

• Capturar Wanzers enemigos:
Para capturar un Wanzer enemigo, haz que se rinda. Cualquier Wanzer que se rinda antes de que el nivel termine, pasará a engrosar tus filas. Podrás comprobar si se ha rendido por su color, si es gris y tiene una bandera blanca encima, se ha rendido y puedes quedarte con él. Sólo vale con los Wanzers.

• Wanzers de reserva:
Si capturas algún Wanzer enemigo al final de la batalla, quédatelo. De esta manera, si pierdes un Wanzer en tu siguiente batalla, tendrás más de reserva para sustituirle. Además, no necesitas reemplazar ninguna parte destruida de un Wanzer capturado, se repararán automáticamente para ti. Asegúrate de añadirle algún arma, porque el único ataque que tienes con un Wanzer capturado es el HARDBLOW, que es el más flojo.



GAUNTLET LEGENDS

Introduce estos trucos como nombres para nuevos personajes, dependiendo del truco que quieras:
ICE: Te da los power ups del "Deluxe Combo" al máximo.
GASAWAY: Hace que el personaje elegido tenga un nivel de 99.
CRAZY: Abre los niveles de bonus.
LOCK UP: Abre todos los niveles (incluidos los de los bonus).
MESSIAH: Todo lo anterior.

GEKIDO

- **Jugar como Akujin:**
Acábate el modo Urban Fighters usando cualquier personaje con la dificultad puesta en "Hard".
- **Jugar como Gorilla:**
Acábate el modo Uban Fighters usando a Travis y a Michelle.
- **Jugar como Kobuchi:**
Acábate el modo Urban Fighters usando a Tetsuo y a Ushi.
- **Saltar de nivel:**
En el modo Urban Fighters, si pulsas a la vez Select+Start, pasarás del nivel en el que estés jugando al siguiente.
- **Modo Deforme:**
Juega una partida hasta que alcances una puntuación que te permita poner tu nombre en la lista de records (con 2000 puntos te bastará). En esta pantalla introduce la palabra DEFORMANIA como si fuera tu nombre. Después de esto, ve a la pantalla de opciones del menú y verás que la nueva opción está disponible.
- **Modo Esqueleto:**
Igual que el truco anterior, pero introduce la palabra BONECRACK como tu nombre.

GEX: DEEP COVER GECKO

- **Selección de nivel y trucos:**
Pausa el juego, y pulsa y mantén presionado el botón **L2** y pulsa esta secuencia:
↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓.
Quita la pausa y presiona **Select**. Accederás a un menú especial.
- **Frases de Gex:**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas estos botones:
↓, →, ←, ●, ↑, →.
Quita la pausa y pulsa Select para que Gex suelte un comentario.
- **Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa y mantén el botón **L2** al tiempo que aprietas estos botones:
↓, ↑, ←, ←, ▲, →, ↓.
- **Códigos especiales:** Los conseguirás al completar las distintas fases de bonus. Para introducirlo debes conseguir las cuatro chapas de los niveles secretos y abrir la caja fuerte del Control de Emisión.
- **Vacaciones TV:**
▲●★■■✖
- **Misterio TV:**
■✖●●▲■.
- **TUT TV:**
■✖▲■▲♦
- **Armada Canal:**
■✖▲■★★
- **Bucanero programa:**
♦★■✖▲●
- **Oeste Estación:**
■♦■■▲♦
- **Mitología Red:**
●▲■★♦★
- **Cuentos TV:**
■★★■▲▲
- **Dibujos Canal:**
■♦▲▲★♦
- **Gangster TV:**
✖♦★▲▲●.
- **Superhéroes Show:**
★✖✖●■▲

GRAN TURISMO

- **Dinero Fácil:**
La manera más sencilla de hacerte con dinero es clasificarte en la carrera nocturna. Sólo por ello ganarás 20.000 dólares cada vez.
- **Modo Alta Resolución. Coches y Circuitos extra:**
Para hacerte con todos los circuitos del modo Arcade, los otros coches (Toyota, Subaru, Dodge, y TVR), la película del final, y el modo de Alta Resolución, debes ganar con todos los tipos de coche (A, B y C) en cada circuito y en todos los modos de dificultad (Fácil, Normal y Difícil).
- **El Prototipo Rojo:**
Preséntate a examen para obtener la licencia B. Si obtienes la medalla de oro en todos los test obtendrás de regalo un prototipo rojo que, aunque no puede ir muy rápido, se le puede añadir casi cualquier cosa, y es una gozada de conducir.

GRAN TURISMO 2

- **Cómo conseguir créditos sin demasiado esfuerzo:**
Existe una rutina muy sencilla que nos permitirá ganar 250.000 créditos con cada carrera. Para ello hay que tener el carné A y haber superado los seis campeonatos nacionales de la liga GT. Así accederás a los campeonatos regionales y si ganas sus carreras, serás obsequiado con un potente modelo que puedes vender.
- **Sintetizador de Eventos:**
Cuando superes el carné A, aparecerá la licencia S o especial. Si logras superar estas 10 pruebas accederás al Sintetizador de Eventos, dentro de los menús del campeonato Gran Turismo.

GRAND THEFT AUTO

- **¿Nombres o trucos?:**
Cualquiera de estos nombres te proporcionará muchísimas ventajas. Para ponerlos en marcha tienes que ir a la pantalla de selección de personaje y pulsar ■ para renombrarlo. Después introduce estas palabras como nombre:
CAPRICE: Escoger el nivel.
EATTHIS: La policía.
BLOWME: Coordenadas.
WEYHEY: 9.999.990 puntos.
GROOVY: Armas, municiones, llave de la prisión y escudo.
MADEMAN: Puedes elegir el nivel en el que jugar, escudo, llave de la prisión, todas las armas y municiones.
THESHIT: Consigues todas las armas y munición, escoger el nivel, 99 vidas, multiplicar por 5, llave de la prisión...
BSTARD: Tú pide, que seguro que estas 6 letras pueden conseguirlo.
CHUFF: Sin policía
TURF: Todas las ciudades
FECK: 'Liberty City' Partes 1 y 2
TVTAN: 'San Andreas City' Partes1 y 2

GRAND THEFT AUTO 2

Para obtener todas estas ventajas sólo hay que introducir estos códigos en la pantalla del nombre.
- **1.000.000 de puntos:**
BIGSCORE.
- **500.000$:**
MUCHCAH.
- **Todas las armas:**
NAVARONE.
- **Sin coordenadas:**
WUGGLES.
- **Selección de nivel:**
ITSALLUP.
- **Energía ilimitada:**
LIVELONG.
- **Nivel de búsqueda al máximo:**
DESIRES
- **Multiplicador X5:**
HIGHFIVE
- **Cambiar las estaciones de los taxis:** Cuando estés al volante pulsa ARRIBA.
- **Dinero fácil:** Para hacerte con unos dólares extra, basta con que te hagas con un taxi y recojas viajeros. Cada uno te dará 5$.

GRAND THEFT AUTO LONDON

Introduce como nombre del jugador estas palabras. Podrás activar todos a la vez con la opción renombrar:
- **99 Vidas:** MCVICAR
- **Todos los niveles:** RAZZLE
- **Un montón de ventajas:**
GETCARTER

GRIND SESSION

- **Liberar todas las acrobacias:**
Pulsa esta secuencia con el juego en pausa en el Modo Campeonato:
↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.
- **Abrir todos los niveles individuales:**
Durante el juego, dale a la pausa y pulsa:
●+↑+↓+■+▲.
Todos los niveles, incluida la "Dreamhouse" estarán ahora disponibles.

GUILTY GEAR

- **Nuevos luchadores a elegir:**
Para manejar a Baiken, vence todos los combates en el modo Normal sin continuar.
Para luchar con Testament y Justice, debes concluir en el modo arcade, en dificultad normal.



HEART OF DARKNESS

- **Selección de nivel:**
Apaga la consola y sitúa el mando en el puerto Dos. Tras eso, presiona **L1**, **L2**, **R1** y **R2**, y vuelve a encender la consola. No sueltes los botones hasta que aparezca la pantalla del título. Suéltalos entonces, vuelve a colocar el mando en el puerto 1, y selecciona en la pantalla de opciones "Load Game". Podrás elegir el nivel.

HERCULES

PASSWORDS:
- **Hero's Gauntlet:**
Hydra/Medusa/Escudo/Medusa
- **Centaur's Forest:**
Centauro/Hercules/Minotauro/Arquero.
- **Big Olive:**
Centauro/Escudo/Hydra/Hercules.
- **Hydra Canyon:**
Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado.
- **Medusa's Lair:**
Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro.
- **Cyclops Attacks:**
Yelmo/Pegaso/Hercules/Arquero.
- **Titan Flight:**
Soldado/Escudo/Escudo/Rayo.
- **Passageways of eternal Toment:** Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso.
- **Vortex Of Souls:**
Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.
- **Imágenes de vídeo:**
Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado.

HOT WHEELS: TURBO RACING

- **Nuevos vehículos:**
Introduce estos códigos en la pantalla de passwords. Te dará error, pero no importa. Los cinco primeros códigos son para el Modo de 1 jugador y los tres últimos son para el modo de 2 jugadores.
- **Sol-Aire CX4:**
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
- **Formula 5000:**
4WDG84WPDS7K7XNW77QM
- **Hotwheels 500:**
YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
- **Slide out:**
OM46DOMF4F_9LNDM_ _CC
- **Super Van:**
OP482OPH6B1CPQGP11JF

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

- **Subir a los edificios:**
Te pones al lado de la pared de un edificio y aprietas ✖, **L1**, **L2**, **R1**, **R2** y cuando caes has de caer tocando la pared del edificio que quieras subir.





Por David Gómez.

- **Stage Fright:**
O_JLDO_TJTCP6O9_CCVR
- **Sol-Aire CX4:**
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
- **Slide Out:**
OWDG8OWPDJ7KHXNW77QM
Pulsa estas secuencias en la pantalla del menú principal:
- **Coches pequeños:**
■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.
- **Grandes neumáticos:**
■, ▲, ■, ▲, R1, R1, L2.
- **Coches sin texturas:**
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
- **Efectos sonoros:**
R2, R1, L2, R2, ■, ▲, L1, R1.
- **Turbo:**
R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2.
- **Coche Tow Jam:**
■, ▲, L1, R1, L2, R2, ■, ▲.



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

- **Energía a tope:**
Si tu pad tiene opción de fuego automático, activa el del ● y el del ■. Cuando juegues pulsa estos botones regularmente. Encima del medidor de poder verás un letrero que parpadea diciendo "Using Cheat?".
- **Sorpresitas:**
En Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos de tu salto son los mismos (como 1.11 metros), aparecerá un topo tras la multitud.
En el Lanzamiento de Pesas, si los dígitos de la distancia de tu lanzamiento son los mismos (como 1.11 m, 2.2 m) aparecerá un dinosaurio tras la multitud.
En el Lanzamiento de Martillo, si el número delante del punto es igual que el de detrás del punto (por ejemplo 1.01 metros) aparecerá una bandada de pájaros en el cielo.
En el lanzamiento de Jabalina, si la lanzas a máxima potencia con un ángulo de 60 grados, darás a un Ovni, que caerá en el estadio.
En el salto de pértiga, tienes que clasificarte en el primer intento. Tras eso, eleva el listón 40 centímetros como mínimo, y vuelve a saltar. Si lo logras verás una lanzadera espacial.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

- **El Hombre de Konami:**
Este truco incluso cambia la apariencia de las atletas femeninas. Ve a la pantalla de Sección de Eventos y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ● + ✖.
Si lo has introducido correctamente escucharás un sonido.



JACKIE CHAN

- **Todos los niveles:**
Introduce el siguiente truco en la pantalla de inicio (Press Start):
L2, ■, ▲, ●, ✖, R2, R2
Si lo has hecho bien oirás un sonido de confirmación. Encontrarás abiertas las puertas de acceso a cada nivel.
- **Acceder a la película secreta:**
Si acanarte el juego con todas los drahgones dorados te parece excesivo, prueba a introducir esta combinación de botones en la pantalla de inicio:
←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲

JUNGLA DE CRISTAL 2

Estos trucos, menos el primero, se tienen que ejecutar con la pausa activada, no lo olvides:
- **Selección de nivel:**
Pulsa en el menú principal:
L1, L1, ●, ●, ■, ■.
- **Invulnerabilidad:**
▲, ▲, ●, ●, L1, L2.
- **Todas las armas:**
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
■, ■, ●, ●, L1, L1.
- **Munición infinita:**
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.
- **Misil lento:**
Sólo para niveles en 3ª persona y pistola.
L1, R1, R1, L1, ▲, ■.
- **Cámara Z deprimida:**
Sólo para niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.
- **Sin mira láser:**
En las fases en 3ª persona.
L1, L1, ▲, ▲, L1, L1.
- **Vista subjetiva:**
En las fases en 3ª persona.
●, ▲, ▲, ■.
- **Modo funky:**
En los niveles en 3ª persona.
▲, ▲, ■, ■, L1, L1.
- **Modo eléctrico:**
Sólo en los niveles en 3ª persona.
■, ■, L1, L1, R1, R1.
- **Modo esqueleto:**
En fases en 3ª persona.
●, ■, ▲, ▲, ■, ●.
- **¡Fuera cabezas!:**
En niveles en 3ª persona.
■, ■, ●, ●, R1, R1.
- **Cabezas grandes:**
sólo en fases en 3ª persona.
R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.
- **Cámara lenta:**
En fases de pistola.
▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.
- **Nitros infinitos:**
En las fases de conducir.
L1, L1, R1, R1, ●, ●.
- **Tiempo infinito:**
En las fases de coches.
L1, R1, ■, ■, R1, L1.
- **Turbo:**
En las fases de conducir.
●, ■, R1, R1, ●, L1, ●
- **Lluvia: En las fases de conducir.**
■, ■, L1, L1, ▲, ●.
- **Sólo ruedas:**
Sólo para las fases de conducir.
L1, R1, R1, L1, L1, R1.

LOS MEJORES CÓDIGOS

EQUALIZER

- **Montones de dinero en el Casino: (Ruleta Rusa)**
8009DCE0 FFFF
- **Munición Infinita de la Meyer Tmp: (Acogida Fría)**
D00B0334 0000
- **Munición Infinita de la pistola: (Acogida Fría)**
D00B027C 0000
800B027C 0032
- **Munición Infinita de la pistola: (Rescate del Rey)**
D00B35A4 0000
800B35A4 0032
- **Munición Infinita de la Pistola (Rescate del Rey)**
D00B34EC 0000
800B34EC 0032
- **Munición Infinita de la pistola: (Courier)**
D00B6538 0000
800B6538 0032

ESTO ES FÚTBOL 2

- **Equipo visitante tiene 0 goles:**
8011609E 0000
- **Equipo visitante tiene 10 goles:**
8011609E 000A
- **Equipo local tiene 0 goles:**
8011609C 0000
- **Equipo local tiene 10 goles:**
8011609C 000A

TOCA WORLD TOURING CARS

- **Conducir atravesando muros On:**
(Pulsa Select + Izquierda)
800978BA 1000
- **Conducir atravesando muros Off::**
(Pulsa Select + Derecha)
800978BA 1040
- **Volar On:**
(Pulsa Select + L1)
80097E7E 1000
- **Volar Off:**
(Pulsa Select + L2)
80097E7E 1460
- **Los rivales no conducen:**
(Pulsa Select + Arriba)
80097816 3400
- **Todos los bonus disponibles:**
(Pulsa L1 + L2 + R1 + R2)
800581C8 FFFF
- **Siempre consigues 100 puntos por competición:**
800592C0 0064
- **Solo una vuelta para acabar la carrera y quedando siempre primero:**
300F936C 0003
D00F936E 0004
300F936C 0004
D00F936E 0005
300F936C 0005
D00F936E 0006
300F936C 0006
D00F936E 0008
300F936C 0008
- **Gravedad baja:**
800100B8 0100
- **Oposición agresiva:**
800100B8 0001
- **Vista de cámara trasera:**
800100C0 0100
- **Disco Niebla:**
800100C0 0001
- **Vista por encima de la cabeza:**
800100B4 0001
- **Vista de kart:**
800100B4 0100
- **Sin colisiones:**
800100BC 0001
- **Cielo Estrellado:**
800100B6 0001

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL



KNOCKOUT KINGS´99

• **Como una fiera:**
Presiona en el menú principal esta combinación:
← + ■, ← + ▲, ← + ●, ← + ✖.
Oirás un sonido que de confirmación.

• **Modo cabezón:**
Presiona en el menú principal esta secuencia de botones:
→ + ●, → + ▲, → + ■, → + ✖.
Oirás un sonido de confirmación.

KNOCKOUT KINGS 2000

• **Personajes ocultos:**
Para conseguir a todos los personajes ocultos debes introducir esta lista de nombres en la pantalla "Career".
GARGOYLE: Ya te puedes imaginar lo que te espera.
SHMACKO: Un gran payaso con muy mala idea
ROSWELL: Por si te gustan los aliens típicos.
Q: Un rapero.
Q_TIP: "A tribe Called Quest".
TIM_DUNCAN: Jugador de baloncesto de los Spurs.
MARLON_WAYANS: El actor.
ED_MAHONE: ¿Acaso no le conoces?
JEREMAINE_DUPRI: El más simpático de todos.



LEGEND OF LEGAIA

Estos son los mejores combos:

• **Movimientos de Vahn:**
Destello Llameante:
→, ↓, ←, ↓, ←
Golpe de fuego:
→, →, ↓, ←.
Combo Rodante:
↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ← (Super Arte)
Tornado Llameante:
→, →, ←.
La Locura de Vahn:
→, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←
Placaje Llameante:
←, →, ←, ←, →, →, ↑ (Super Arte)
Golpe Poderoso:
↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ← (Super Arte)
Golpe Máximo:
↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓.
Escapada:
↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ←

• **Movimientos de Noa:**
Respiración Helada:
←, ←, →, →.
Patada Huracanada:
←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, → (Hiper Arte)
Golpe de Noa:
←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →
Super Javalina:
↑, ↑, ←, ↓, →, →, →.
Super Tempestad:
→, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑
El Filo del Buitre:
←, ←, →, ←, →.

• **Movimientos de Gala**
La Furia de Biron:
→, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←
Puño Explosivo:
→, →, ←, ←, ←.
Relámpago:
→, →, ↑, ← (Hiper Arte)
Alzamiento de Neo X2 :
←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ←
Puño de Trueno:
→, →, ← (Hiper Arte)

KOUDELKA

• **Grabar la partida sin necesidad de estar en un Check Point:**
Es fácil y te da una suculenta ventaja. Cuando aparezca en pantalla el nombre de la habitación en la que estás, pulsa el ●.







MADDEN NFL 2000

Introduce la clave en la pantalla de códigos secretos.
• **Primer down 20 yardas:** FIRSTIS20.
• **Sin paradas:** EXPRESSBALL.
• **Penaltis:** REFISBLIND.
• **More injuries:** PAINFUL.
• **David y Goliat:** MINIME.
• **Estadio Antártica:** XMASGIFT.
• **Est. Dodge City:** WILDWEST.
• **Est. EA:** ITSINTHEGAME.
• **Equipo Marshalls:** COWBOYS.
• **Equip. de los 60:** MOJOBABY.
• **Equip. de los 70:** LOVEBEADS.
• **Raiders'72:** GETMEADOCTOR.
• **Raiders'76:** GAMMALIGHT.
• **Equip. 1976 Patriots:** HACKCHEESE.
• **Equip. 1981 Dolphins:** 15MOREMIN.
• **Equip. 1981 Chargers:** BUILDMONKEYS.
• **Equip. 1985 Dolphins:** CHICKIN.
• **Equipo 1986 Browns:** KAMEHAMEHA.
• **Equipo 1986 Broncos:** BLUESCREEN.

MANAGER DE LIGA

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de Nombre de Jugador. Cuando introduzcas el password verás unas palabra en la parte inferior de la pantalla que confirmarán que el truco ha funcionado. Serán frases del estilo: "Pasta gansa". Después de introducir estos nombres ficticios tendrás opción de poner el tuyo propio. Podrás introducir tantos como quieras y afectarán a todas las partidas que empieces. Para empezar una partida sin trucos, apaga la consola.
• **Actualizar el estadio en un día:**
QUICK DRY CEMENT.
• **Máximo porcentaje:**
Para tener un porcentaje del 95-98 % escribe como nombre del jugador: THE BEST.
• **Recuperación rápida de lesiones:**
WITCH DOCTOR
• **Tiempo lluvioso:**
WET WET WET.
• **Fichar cualquier jugador:**
NORTH AND SOUTH.
• **Siguiente partido planeado:**
BACKSEAT MANAGER.
• **Tiempo soleado:**
DRY DRY DRY.
• **Ganar todos los partidos:**
IVOR INVINCIBLE.
• **125.000 millones de pesetas:**
KING MIDAS.

MARVEL VS CAPCOM

• **Ryu mutante:**
Ryu se puede transformar en Ken y Akuma, cuando tiene la barra de especiales con un nivel, ejecutando este movimiento:
→, ↘, ↓, ↙, ← + **Puño fuerte** (Akuma) o **Puño Medio** (Ken).
Si quieres que vuelva a su forma habitual repite el mismo movimiento, pero empleando al final **Puño débil**.
• **Menú oculto:**
Con "Options" seleccionado, pulsa START mientras presionas SELECT.
• **Mecha-Zangief:**
Presiona SELECT sobre Zangief, y escógelo con otro botón. No sueltes SELECT hasta que empiece la lucha.
• **Personajes secretos:**
Para tener los luchadores ocultos tendrás que acabar el juego cumpliendo estos requisitos:
Onslaught: Gana con cualquier personaje y presiona ↑ cuando tengas iluminado a Wolverine en la pantalla de selección.
Roll: Termina con Mega Man y presiona →, estando MegaMan iluminado en la pantalla de selección.
Gold War Machine: Completa el juego con War Machine y pulsa ↑ con el cursor sobre Zangief.
Red Venom: Vence con Venom y pulsa ↑ con Chun Li iluminada.
Orange Hulk: Acaba con Ryu y presiona ↑ sobre él.
Lilith: Finaliza con Morrigan, ilumina a War Machine y pulsa ↓.
Shadow Lady: Gana utilizando a Chun Li y pon el cursor sobre Gambiet para presionar ↓.

MEDAL OF HONOR

Tienes que introducir estas palabras como si fueran passwords y esperar a que aparezcan unas luces verdes que te confirmarán que ha funcionado. Algunos trucos deben activarse en la pantalla de Códigos Secretos.
• **Noah en modo Multijugador:** BEACHBALL.
• **Bismark en modo Multijugador:** WOOFWOOF.
• **Evil Col en modo Multijugador:** BIGFATMAN.
• **Disparo rápido:** ICOSIDODEC.
• **Gunther en modo Multijugador:** GUNTHER.
• **Otto en Multijugador:** HERRZOMBIE.
• **Velocirraptor en modo Multijugador:** SSPIELBERG.
• **Wener en modo Multijugador:** ROCKETMAN.
• **Shakespeare en modo Multijugador:** PAYBACK.
• **Churchill en modo Multijugador:** FINESTHOUR.
• **Wolfgang en modo Multijugador:** HOODUP.
• **En inglés:** SPRECHEN.
• **Armas infinitas:** BADCOPSHOW.
• **Invencibilidad:** MOSTMEDALS.
• **Reflejo de disparo:** GOBLUE.
• **Primera medalla y un nuevo truco:** DENNISMODE.
• **Staff:** DWIGALLERY.
• **Adriaan Jones:** AJRULES.
• **Lynn Henson:** COOLCHICK.
• **Modo Wire Frame:** TRACERON.
• **Modo de juego secreto:** CAPTAINDYE.
• **Passwords de nivel:**
Introduce estos trucos ve a la War Room, y selecciona la misión que quieras hacer en Mission Log.
Misión 1) RETTUNG
Misión 2) ZERSIOREN
Misión 3) BOOTSINKT
Misión 4) SENFGAS
Misión 5) SCWERES
Misión 6) SICHERUNG
Misión 7) EINSICKERN
Misión 8) GESAMTHEIT

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

• **Galería de imágenes del Equipo de Programación:**
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra MOHUEQUIPE como código.
• **Galería de caricaturas:**
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra MOHDESSINS como código.
• **Pantallas e imágenes de la gente de Dream Works:**
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra DWIECRANS como código.
• **Invencible:**
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra ARMOUR como código.
• **Munición Infinita:**
Ve al Menú "Opciones", selecciona "Passwords" e introduce la palabra BIG GUN como código.

MEDIEVIL

•**Más de ventajas:**
Pausa el juego y pulsa esta secuencia mientras mantienes pulsado **L2:**
↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■, ▲.
Si lo haces correctamente, verás que entre las opciones de pausa han aparecido las de selección de nivel e invulnerabilidad.
• **Menú de trucos:**
Este nuevo código permite acceder a nuevas opciones de juego. Para activarlo tienes que presionar **L2** y sin soltarlo pulsar:
▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ●, →.

MEDIEVIL 2

• **El truco definitivo:**
Pausarel juego y luego introducir la siguiente secuencia mientras presionas el botón **L2:**
↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←.
En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS, lo que te garantiza ventajas como terminar un nivel cuando quieras, ser invencible, todos los niveles...

METAL GEAR SOLID

• **Raciones contra armas:**
Al enfrentarte a un jefe, selecciona las raciones. Si tu nivel de vida baja la ración se usará automáticamente.
• **Ojo con las minas:**
Al usar las gafas de visión térmica para detectar minas, sólo detectan su posición, no su radio de acción. Si quieres cogerlas, asegúrate de agacharte a una distancia prudencial. Usa el detector en vez de las gafas.
• **¡Hay que frío!:**
No permanezcas demasiado tiempo en las zonas frías. Tus raciones se congelarán y no podrás usarlas hasta que se descongelen.
• **El orden importa:**
Acaba el juego primero con Otacon; obtendrás el camuflaje que es mejor que la cartuchera.
• **¡Desenfunda!:**
Al disparasral enemigo con el SOCOM o el FAMAS, a veces Snake se para a recargar. Para evitarlo, presiona el botón **R1** dos veces para soltar y coger tu arma que estará recargada.
• **Tabaco y sensores:**
Si no tienes el visor, podrás ver los sensores con el humo de un cigarrillo.
• **Cueva, lobos y cajas:**
En la Cueva, Meryl será seguida por un cachorro de lobo. Si la pegas, el lobezno irá a por ti. Ocúltate bajo una caja y el cachorro orinará sobre ella y dejará impregnado su olor, por lo que los lobos no te atacarán si vas dentro.

MICRO MACHINES V3

• **9 vidas:**
Introduce como nombre CATLIVES en la opción de un jugador.
• **Todos los circuitos:**
Introduce como nombre GIMMEALL en el modo "Multi-Player".
• **Cambiar el coche:**
Con el juego pausado pulsa:
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←
• **Objetos flotantes:**
Con el juego pausado pulsa:
▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ✖.
• **CPU lentos:**
Con el juego pausado pulsa:
●, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **Cámara:**
Con el juego pausado pulsa:
←, →, ■, ●, ←, →, ■, ●.
• **Doble velocidad:**
Con el juego pausado pulsa:
■, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖.
• **¡Menudo Saltito!:**
Con el juego pausado pulsa:
■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
• **Modo DEBUG:**
Con el juego pausado pulsa:
■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, ✖.

Después ya puedes activar cualquiera de estos otros trucos:
Carrera rápida:
SELECT + ✖
Coches 'perezosos':
SELECT + ■
Tienes que utilizar el primer código para acabar cuanto antes los tres niveles de dificultad y acceder al Avanzado.

MICRO MANIACS

Estos trucos se activan en "Opciones Secretas", dentro del menú "Opciones". Desbes pulsar estos botones a la vez:
• **Todos los circuitos:**
▲+●+●+▲+↓
+↓+↑+↑+↓.
• **Power-ups infinitos:**
●+✖+✖+■+✖+←+✖
+■+■+●+→+●+↑+✖.
• **Modo Tanques:**
↓+↑+■+▲+●+▲+→+▲.
• **Visión borrosa:**
▲+●+→+▲+↑+
→+●+↑+■.
• **Maniacs duros:**
■+✖+R2+●+↑+
■+↓+↑+↓+✖+■.
• **Maniacs muy listos:**
●+↑+▲+●+←+▲+
■+■+✖+↓.

MISSION: IMPOSSIBLE

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de password y, aunque dan error, funcionan igualmente.
• **Imágenes de vídeo:**
SEECOOLMOVIE.
• **Mensaje de los programadores:** TTOPSCRETT.
• **Modo lento:**
IMTIREDTODAY.
• **Modo turbo:**
GOOUTTAMYWAY.
• **Supersalto:**
BIONICJUMPER.
• **Activar todos:**
SCAREDSTIFFF.

MORTAL KOMBAT 4

• **Vistiendo a la moda:**
Dirígete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado **START**, debes pulsar simultáneamente:
Jax: L1, ✖ y **R1** dos veces.
Johnny Cage: L1, ✖, y ● tres veces.

MOTO RACER: WORLD TOUR

• **Comentarios más lentos:**
En el Menú Principal pulsa ↓, ↑, ↑, →, ▲, ■, R2.
• **Comentarios Abrir todo:**
En el Menú Principal pulsa ■, ▲, ●, ●, ↑, ↑, ←. Esto hará que tengas disponibles todas las pistas, todas las motos y todos los modos de juego.
• **Movimientos del modo freestyle:**
Hart Attack: →, ←, ↓, ↑, ←.
Cliffhanger: →, ←, ↓, ↑, ↓.
Aerial: ←, →.
Doble Cancan: ←, ↑, →, ↑, ←.
Nacnac: ←, ↓, →, ↓, ←.
Nacnac: →, ↓, ←, ↓, →.
Tailstand: ↓, ↓.
Front Fender Grab: ↑, ↑.







N

NBA IN THE ZONE 2

• **Equipo All Stars:**
En la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa:
L1 + R2 + SELECT + START.
Podrás disfrutar del equipo All Stars, pero sólo en "Exhibition Mode".

NBA LIVE 2000

• **Leyendas del baloncesto:**
Para jugar con estrellas legendarias, ve a a la pantalla de Crear Jugador e introduce esta lista de nombres (Nombre - Apellido). Cuando aceptes dará el mensaje de que el jugador está disponible, aunque tienes que ir al icono de la estrella para activarlo.
• **Michael Jordan 80's:**
Come Fly - With Me.
• **Hakeem Olajuwon 80's:**
The Dream - Machine.
• **Bill Russell - 60's:** All - Defensive.
• **David Robinson - 90's:**
Spurs - Admiral.
• **Patrick Ewing - 90's:**
Player - President.

• **Larry Bird - 80's:** Celtics - Pride.
• **Robert Parish - 80's:** Celtic - Chief.
• **Isiah Thomas - 80's:** Bad Boy - Zeke.
• **Karl Malone - 90's:** Mailman - Delivers.
• **Charles Barkley - 80's:** Mound of - Rebound.
• **John Stockton - 90's:** Jazz - Man.
• **Reggie Miller - 90's:** Outside - Threat.
• **Julius Erving - 80's:** Doctor's - In.
• **Dominique Wilkins - 80's:** High - Light.
• **Moses Malone - 80's:** Free - Throws.
• **Grant Hill - 90's:** Class - Act.
• **Rick Barry - 70's:** Foul - Shot.
• **Walt Frazier - 70's:** Cool - Clyde.
• **Willis Reed - 60's:** Soft - Touch.
• **Bob Pettit - 50's:** Crash - Boards
• **Walt Bellamy - 60's:** 'No - Comment.
• **Wes Unseld - 70's:** Glass - Cleaner.
• **Jerry West - 60's:** The Mr. - Clutch.
• **Elgin Baylor - 60's:** Offensive - Force.
• **Bill Walton - 70's:** Shot - Blocker.
• **Larry Costello - 50's:** Cross - Over.
• **Hal Greer - 60's:** Jump - Shot.
• **Mitch Richmond - 90's:** Live - Coverman.
• **Gary Payton - 90's:** Human - Glove.
• **Tommy Heinsohn - 60's:** Flat - Shot.
• **Sam Jones - 60's:** Bank - Shot.
• **Oscar Robertson - 60's:** Bucks - Big O.
• **Dave Bing - 70's:** The - Duke.
• **Pete Maravich - 70's:** Passing - Pistol.
• **Shawn Kemp - 90's:** Power - Dunker.
• **Wilt Chamberlain - 60's:** Big - Goliath.
• **Kevin McHale - 80's:** Sixth - Man.
• **Scottie Pippen - 90's:** Complete - Game.
• **Earvin Johnson - 80's:** Magical - Guard
• **James Worthy - 80's:** Big - Game.
• **Shaquille O'Neal - 90's:** Little - Warrior.

NEED FOR SPEED 3

Para activar los códigos introdúcelos como tu nombre en opciones.
• **Todos los coches:** SPOILT.
• **Vistas suplementarias:** SEEALL.
• **Circuito de bonus:**
Cada nombre abre una pista. Elígela en la pantalla de elección de circuitos.
The room: PLAYTM.
Caverns: XCAV8.
AutoCross: XCNTRY.
SpaceRace: MNBEAM.
Scorpio-7: GLDFSH.
Empire City: MCITYZ.
• **Nuevos coches:**
Jaguar XJR-15: 1JAGX.
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC.
El Niño: ROCKET.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

• **Rivales lentos:**
Tienes que seleccionar el Modo Torneo o Eventos Especiales. Aprieta Start, carga la carrera, escoge las opciones, y pulsa: ←+■+● hasta que desaparezca la pantalla de carga.
• **Como con lágrimas en los ojos:**
Después de haber seleccionado coche y tipo de carrera, aprieta a la vez ↑+L2+R1, manteniéndolos hasta que aparezca la pantalla de carrera.
• **Correr con un Helicóptero:**
Introduce WHIRLY como nombre en las Opciones del juego. Podrás pilotar un helicóptero, aunque sólo si estás en el modo Práctica en Carretera.
• **Correr con Titán:**
Introduce el código HOTROD como nombre y accederás al coche Titán, pero sólo en Práctica en Carretera.
• **Correr con Phantom:**
Introduce el código FLASH como nombre en el menú de opciones.
• **Vista desde el salpicadero:**
Selecciona un modo de juego, elige un circuito y presiona ↑ + ▲ + ✖, hasta que empiece la carrera.
• **Modo turbo:**
Con la vista del salpicadero, pulsa la bocina (↑) para subir la velocidad.

NIGHTMARE CREATURES II

• **Elegir nivel:**
Pulsa a la vez en el menú principal estos botones y luego Select:
L1 + R2 + ● + ■.
Verás que aparece un menú especial desde el que podrás elegir el nivel con moverte a izquierda o derecha.
• **Menú de trucos:**
Pausa el juego y pulsa a la vez:
R2+L1+■+●+Select.
Aparecerá el "Cheat Menu" desde donde podrás activar toda esta larga serie de trucos.
• **Vida ilimitada:**
Pausa y pulsa estos botones:
R2+L1+■+●+Select.
De este modo activarás a la vez, el menú de trucos y el truco de vida infinita, lo sabrás porque aparecerá un marcador con el porcentaje de vida del héroe. Dentro del "Cheat Menu" sólo tendrás que optar entre poner en marcha o no tu invencibilidad.
• **Enemigos muertos:**
Pausa el juego y entra en el "Cheat Menu". Ahora pulsa estos botones:
L1+L2+R1+■+Select.
• **Infinitas continuaciones:**
Entra en el "cheat menu" y presiona:
L1+R2+R1+Select.
• **Vida infinita para enemigos:**
Accede al menú de trucos pausando el juego y después presiona:
■+●+Select.
• **Power ups ilimitados:**
Accede al "Cheat Menu" y presiona:
L1+R1+Select.
Nota: todos estos trucos aparecerán reflejados dentro del "Cheat Menu", pero tendrás que activarlos de uno en uno cambiando el "Off" por el "On" si quieres utilizarlos.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

• **Conseguir el menú de trucos:**
Utiliza una dificultad normal o difícil para completar el juego y graba la partida. Ahora ve a las opciones de juego (Game Settings) dentro del menú de opciones y activa los trucos. Carga o empieza un nuevo juego y tendrás 999 de munición, todas las armas y todos los combos.





POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

• **Jugar con el Titanium Ranger:**
Introduce la palabra 'ULTIMATE' en la sección de códigos.





PANDEMONIUM 2

• **Passwords:**
OCMCKKEJ: Elegir nivel
NERVERDIE: Nada te hará daño.
GETACCES: Accedes a cualquier nivel.
SKATBORD: Consigues 'Speed. Greed' después de cada nivel.
HORMONES: Máxima energía.
INMORTAL: 31 vidas.
MAKMYDAY: Arma permanente.
GENETICS: Modo Mutante.
GONAHURL: Giro de cámara.
JUSTKIDN: La Noche de los Muertos.
ACIDDUDE: Gráficos de locura.

PARASITE EVE II

• **Armas de bonificación:**
Hiper velocidad: Esta arma sólo está disponible en la opción Volver a jugar, y tras haber obtenido un rango de A. Es muy lenta y pesada, pero realmente mortífera. Puedes adquirirla por 20.000 BP
Sable Pistola: Usa el botón R1 para blandirla contra tus enemigos, y pulsa el botón R2 para dispararla al tiempo que golpeas. Utiliza munición de escopeta. Este arma sólo está disponible en el modo Volver a jugar, y cuesta 10.000 BP.
Túnica de monje: Para poder hacerte con ella acaba el juego con una puntuación inferior a 14.510. Sólo podrás hacerte con ella en el modo Volver a Jugar, por 3.000 BP.

POINT BLANK 2

• **Puntos extra y curiosidades:**
En el modo "Castillo Point Blank" verás a varios personajes que ascienden por la pantalla ayudados por globos. Puedes dispararles para practicar algo de puntería.
En el modo "Resistencia" de "Castillo Point Blank", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y similares. Si los disparas recibirás puntos extra.

PONG

• **Elegir zona:**
Presiona esta combinación cuando pauses en el menú de selección de nivel: **L1, R1, L2, R2.**
Para escoger una fase concreta dentro de cada zona pulsa esta otra secuencia: **L1, R1, L1, R1.**

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

• **Saltarse los 6 primeros niveles:**
Ve al menú de "Códigos" e introduce la palabra "omega". Tendrás la opción de pasar del nivel 1 en adelante hasta el 6 como máximo. El resto de niveles (2 más), tendrás que trabajártelos.

[Q]

QUAKE II

• **Nuevas opciones**
Si terminas el juego en el nivel de dificultad fácil abrirás dos opciones para modo multijugador. Terminando en modo normal liberarás dos opciones más. Al terminar el juego en modo difícil, liberarás Infinite Ammo y All Weapons. Recuerda que hay que salvar los trucos en la Memory Card para no perderlos.



RADICAL BIKERS

• **Turbos por el morro:**
Con este truco podrás tener turbos infinitos, pero recuerda que el tráfico del juego está ajustado a los turbos que hay en cada escenario, por lo que es posible que veas cosas raras. Pulsa esta secuencia en el menú de los modos de juego.
L1, ←, ↑, ↓, ←, →, ●, ✖.
• **Menú de Test:**
Si en la misma pantalla de antes pulsas esta otra secuencia, verás un menú especial desde el que se accede a una lista completa de todas las fases y niveles:
R1, →, ↓, ↓, ←, →, L1, ←.

RAGE RACER

• **Retrovisor:**
Para jugar sin retrovisor comienza una carrera y pausa. Ahora, mientras estés presionando el ▲, pulsa **L1**.
Para poner el espeo en su sitio pausa de nuevo y presionar esta vez **R1** en lugar de **R1** mientras pulsas ▲.

RAYMAN

• **Como una pequeña Tv:**
Durante el juego pulsa START y mantén después presionado **R2** mientras introduces:
●, ●, ←, ●, ●.
• **99 vidas:**
Presiona START durante el juego y mantén pulsado **R1, R2** y **L2** mientras introduces:
●, →, ■, ← y ●.
Suelta los botones **R1, R2** y **L2.**
Debes hacerlo mientras está en marcha el truco anterior.
• **10 continuaciones:**
Cuando te encuentres en la pantalla "Continue/Game Over" tienes que realizar esta combinación para ganar continuaciones unas cuantas continuaciones extra: ↑, ↓, →, ←
• **Fotografías:**
Tienes que pausar el juego, y a continuación presionar los botones **R1** y **R2.** Verás como la imagen desaparece.

RALLY CROSS 2

• **Todos los coches:**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: MOOBMOOB.
• **Todos los circuitos:**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: PREALL.
• **Circuitos Secretos:**
Escribe los siguientes passwords en la pantalla Introducir Nombres, de la opción Nueva Temporada.
SISAO: Circuito Oasis.
FOSTER: Little Woods.
NIVEK: Circuito Frozen Trail.
MIT: Circuito Dusty Road
KCIN: Circuito Rock Creek
CIRE: Circuito Dry Humps
BSIRHC: Circuito Hillside
• **Baja Gravedad**
Empieza una nueva temporada poniendo como nombre: AIRFILLED.
• **Sin Colisiones**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre: CORPEREAL.

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

• **Comenzar con la Colt Python Pistol y la munición a tope:**
Finaliza el juego cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y éste salva a Barry y Chris). Guarda los datos en la tarjeta de memoria. Comienza una partida nueva con los datos salvados.
• **Comenzar el juego con "Rocket Launcher" y munición sin límite:**
Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos.
• **El doble:**
Cuando encuentres un ítem para aumentar la capacidad de tu inventario con este truco duplicarás su efecto. Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa → mientras tienes iluminada la palabra "Advanced".

RESIDENT EVIL 2

• **Las Ropas Alternativas:**
Comienza un juego nuevo en nivel de dificultad difícil y ve a la comisaría SIN COGER NADA y SIN MATAR NADA. Cuando llegues a la puerta de la verja, baja por las escaleras. Abajo te encontrarás con Brad Vickers, convertido en zombi. Acaba con él y recoge de su cadáver una llave. Cuando llegues a la habitación oscura con los armarios, usa la llave para abrir uno y coger otra ropa.
• **Armas extra:**
Si terminas el disco A en 2 horas y media o menos, y con una puntuación de A o B, obtendrás un lanzamisiles con munición infinita. En el disco B, sin embargo, tienes dos opciones para elegir. Si terminas en menos de 3 horas con una puntuación de A o B obtendrás munición infinita de ametralladora. Si lo haces en menos de 2 horas y media obtendrás munición infinita para lanzamisiles y ametralladora, y la potente gatling.
• **Jugar como Hunk:**
Tienes que completar los dos discos con una puntuación de A en cada uno para poder jugar con Hunk.
• **Jugar como Tofu:**
Debes hacer los seis escenarios con una puntuación de A.

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

• **La munición que tú quieras:**
Cada vez que mates al tipo gigantesco del Resident Evil 2, normalmente te dejará munición. La forma de conseguir la mejor munición es matándole con ciertos tipos de munición. Por ejemplo, si le matas con la pistola, obtendrás munición de la escopeta, siempre te da la munición de la siguiente arma a la que uses, es decir, de pistola a escopeta, a cartuchos incendiarios, a cartuchos ácidos, a cartuchos de granadas y a munición de la magnum.
• **Derrotar al jefe final:**
Cuando estés en el aeropuerto luchando contra el mutante final, usa el botón A o el B para girar. Mientras estés girando, usa tu escopeta (asegúrate de que tienes munición). El mutante te soltará 3 cargadores y en ningún momento evolucionará. Repite esta operación hasta que le derrotes.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

• **Modo Mad Jackal Operation:**
Completa el juego una vez en cualquiera de los dos niveles de dificultad. Recuerda que gracias a este modo puedes conseguir algunas armas extra muy útiles.
• **La dificultad importa:**
Antes de empezar a jugar, recuerda que cada nivel de dificultad tiene sus

XPLORER

LOS MEJORES CÓDIGOS

APOCALYPSE

• **Seleccionar Nivel**
36635018 5959
• **Modo Debug**
3663501c 5959
• **Invencible**
366350fc 5959
• **Vidas Infinitas**
36635000 5959
• **Todas las Armas / Munición Infinita**
366350f8 5959
• **Medidor de Salud y Armas Secretas**
36635004 595a

CARDINAL SYN

• **Cualquier personaje**
b6685756 595A
1674d160 5a5a

MUPPET MONSTER ADVENTURE

• **Salud infinita:**
$8759B1153638
• **Tiempo infinito:**
$87E5B7EE0571
• **9998 Gemas:**
$8721C7F35A43

NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGE

• **Siempre el primero P1:**
$85B661EDCECE
• **Tiempo de vuelta 0'00 P1:**
$75B66107CECE
$85B66107CECD
• **Tiempo de vuelta 0'00 P2:**
$75B662C3CECE
$85B662C3CECD
• **Testdriver disponible:**
(Pulsa Select + **L1**)
$75B60803C9CB
$35B55BA5CECE
• **Vista de ojo de pez:**
(Pulsa Select + L2)
$75B60803CCCB
$35B55BA6CECE
• **Carrera Loca:**
(Pulsa Triangulo + L1)
$75B60803B9CB
$35B55BAACECE
• **Hipercoche:**
(Pulsa Triángulo + L2)
$75B60803BCCC
$35B55BAECECE
• **Modo Espejo:**
(Pulsa Triángulo + R1)
$75B60803B5CC
$35B55BAFCECE
• **Pistas interactivas seleccionables:**
(Pulsa Triángulo + R2)
$75B60803BBCC
$35B55BB0CECE
• **Pistas largas liberadas:**
(Pulsa Select + Triángulo)
$75B60803BDCB
$35B55BB1CECE

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

• **Dinero máximo:**
(Modo Campeonato)
$874B3F0BC234
• **Combates a 1 solo asalto:**
(Modo Arcade)
$87A051793240
• **Personajes ocultos:**
$878422293240
• **Siempre ganas:**
$870236A23535
• **Index para los modificadores de personajes ocultos:**
0C - Michael Jackson
0D - G.C. Thunder
0E - Shaquille O'Neal
0F - Rocket Samchay
10 - Robox Rese4
11 - First Lady
12 - Mr President
13 - "The Boss" Rumble

TRUCOS NUEVOS TRUCOS DE LOS LECTORES JUEGOS PLATINUM JUEGOS PRECIO ESPECIAL JUEGOS PRECIO NORMAL

pros y sus contras. Sólo en el modo de dificultad más alto podrás lograr todos estos extras y opciones ocultas:
Las cinco vestimentas:
Cuando completes el juego en menos de 5 horas ganarás un nuevo traje para Jill. La primera vez que lo hagas, obtendrás también una llave con la que podrás abrir la tienda de moda que hay en un pasillo cercano al Bar.
Los objetos de Némesis:
A lo largo del juego te verás obligado a enfrentarte con Némesis varias veces. Si le derrotas durante estos encuentros te obsequiará con una caja blanca que encierra ítems como piezas para armas o cajas de sprays.
El diario secreto de Jill:
Debes recoger por orden los 30 archivos informativos que aparecen durante el juego.

RIVAL SCHOOL

• **Subjuegos:**
Están ocultos en el CD Evolution.
Roberto 1: Target Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto jugando en el nivel de dificultad por defecto. Debes seleccionar primero a Roberto y luego a otro personaje de su escuela.
Roberto 2: Penalty Shot:
Acaba el modo para 1 jugador con Roberto en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Debes seleccionar primero a Roberto, y luego a un personaje de su escuela.
Shoma: Homerun Derby:
Acaba el modo para 1 jugador con Shoma en el nivel más alto de dificultad sin modificar ninguna opción. Selecciona primero a Shoma, y luego a un personaje de su escuela.
Natsu: Service Mode:
Acaba el modo para 1 jugador con Natsu en el nivel de dificultad más alto sin modificar ninguna otra opción. Selecciona a Natsu, y luego a otro personaje de su escuela.
La oficina de Kyoko:
Para acceder a la sesión de masajes de Kyoko debes completar el modo para 1 jugador en el nivel de dificultad más alto. El "subjuego" aparecerá dentro del menú Extra, bajo el nombre de Kyoko´s Office.
El masaje se te dará a través del Dual Shock. Si después del los combates te molesta el cuello, resulta muy relajante.

ROAD RASH JAILBREAK

Para activar estos códigos, primero debes entrar en una pantalla especial. Para ello, ve a la pantalla de opciones y colócate sobre Multiplayer. Después, presiona ✖ al tiempo que pulsas:
L1 + R1 + R2 + ←.
Luego estos passwords.
• **Seleccionar nivel Jailbreak:**
Pon como password KLFSDA, entra en el modo Jailbreak y podrás seleccionar nivel pulsando **L1** o **R1**.
• **Seleccionar nivel en el Modo Five-0:**
El passwords es BDK y reacciona igual que en el anterior.
• **Nitros extra:**
Con FDMFG dispondrás de 4 nitros.

ROLLCAGE STAGE II

• **Modo Sobrevivir:**
Introduce este password:
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
• **Modo espejo:**
Introduce este password:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOO OO!
• **Más difícil todavía.**
Introduce:
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
• **Lo más de lo más:**
Este truco te permitirá jugar en todos los modos de juego, campeonatos, carreras especiales y con cualquier coche. Pon este passwords:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

[S]

SILENT BOMBER

• **Modo Avanzado:**
Accederás a este modo cuando consigas completar la aventura una vez. Gracias a este modo podrás escoger cualquier nivel, lo que te permitirá recoger los Data Chips que te hayas dejado.
• **Benoiyt Mandenubrot en el modo arena:**
Tienes que obtener una calificación A o superior en todos los niveles. Es más fácil en el modo Avanzado.
• **La E-Unit con todos los Chips posibles:**
Supera todos los niveles con un rango de A.
• **Mercury en el modo VR Arena:**
Consigue un nivel B o superior en todos los niveles.
• **Descubre el tanque en el modo VR Arena:**
Debes obtener una puntuación S en todos los niveles. Lo mejor es intentarlo desde el Modo Avanzado, y los máximos Data Chips.

SILENT HILL

• **Pantalla de opciones extra:**
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez **L1 +L2+R1 + R2**. Aparecerá un nuevo menú llamado Extra Options.
• **Objetos especiales:**
Algunos objetos aparecen al terminar el juego y requieren obtener un final específico y volver a cargar el juego con el archivo "Next Fear".
Lata de gasolina: Te vale cualquier final y te deja usar la Sierra Eléctrica y el Taladro Neumático. Está en la Gasolinera del casco antiguo, al lado de la Sala de Control del Puente.
Sierra eléctrica: Vale cualquier final, pero debes tener la gasolina. Está en Cut-rite Chain Saws, encima de la calle Bloch.
Taladro neumático: Basta cualquier final y tener la lata de gasolina. Está en la habitación inferior de la Sala de Control del Puente. Como sólo tienes una lata, tendrás que elegir entre la Sierra o el Taladro. Si consigues acabar el juego 3 veces aparecerá otra Lata.
Katana: Acabar con el final "good+". Vuelve a jugar y ve a la calle Levin del casco antiguo. Entra en la casa que está junto a la caseta del perro y coge la Katana de la sala que estaba cerrada.
Hyper Blaster: Termina el juego con el Final Secreto y cuando vuelvas a empezar la tendrás en tu poder.
• **Los finales:**
Los 5 finales posibles dependen de tu actuación y de tres decisiones:
1- Coger el Líquido Rojo que hay en la Oficina del Director utilizando la Botella de Plástico de la Cocina.
2- Tienes que utilizar el líquido para salvar a Cybill durante el enfrentamiento con ella en el Parque de Diversiones.
3- Realizar toda la búsqueda de la Llave de la Motocicleta de Kaufmann.
• **Final Bad:** No haces nada.
• **Final Bad+:** Coges el líquido y salvas a Cybill.
• **Final Good:** Coges la llave.
• **Final Good+:** Coges el líquido, la llave y salvas a Cubill.
• **Final secreto:** Acaba el juego con el final "Good+", carga la partida "Next Fear", y desde el café busca en el mapa la tienda "Connentence Store 8", la calle Bachman. Allí está la Piedra de Canalización, que tienes que usar en 5 lugares:
1- En el tejado de la Escuela una vez que has conseguido pasar a través de la puerta del reloj.
2- Cuando sales del Hospital para pelear contra la polilla gigante. Antes de salir a la calle hay una verja y un patio. Sin salir, utiliza ahí la piedra.
3- En el parking del motel donde está la moto.
4- En la Zona Turística, dentro del barco por el que tienes que pasar para llegar al Faro.
5- En el tejado del Faro.
Si sigues estos 5 pasos, en cuanto utilices la Piedra por última vez se terminará el juego.

SLED STORM

• **Nueva moto Sled Storm:**
Tienes que meterte en la pantalla de options, seleccionar después la opción Load/save y luego en password tienes que introducir:
●, ▲, ■, R2, R2, L1, ✖, ▲.
• **Jugar con Jackal:**
En la pantalla de passwords, pulsa:
L2, L2, ●, R2,■, R1, L1, ▲.

SOULBLADE

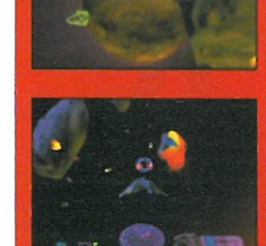
Personajes ocultos:
• **Siegfried!:** Consigue todas las armas de Siegfried en el Edge Master Mode. Lo encontrarás a continuación de los demás luchadores. Ojo, como no aparece en pantalla tendrás que desplazarte hasta localizarlo.
• **Sophitia!:** Consigue todas las armas de Sophitia en el Edge Master Mode. Estará a continuación de Siegfried!.
• **Sophitia!!:** Reúne 70 armas del Edge Master. Esta Sophitia deja más "chicha" a la vista.
• **Soul Edge:** Termina el juego con todos los personajes.
• **Seung Han Myong:** Completa el modo Arcade con Hwang y después con Seung Mina. Aparecerá junto a Siegfried! y Sophitia!.

SOUL REAVER

• **Segadora de Almas:**
Pausa el juego y mantén pulsados **L1** o **R1** al tiempo que pulsas:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓.
• **Recuperar Vida:**
Pausa y mantén pulsados **L1** y **R1** al tiempo que pulsas:
↓, ●, ↑, ←, ↑, ←.
• **Cambiar de Plano:**
Para no perder tiempo buscando los portales, pausa el juego, y mientras pulsas **L1** presiona:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓
• **Todos los poderes:**
Pausa el juego y pulsa **L1** o **R1**, sin soltarlos presiona:
↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓.
• **Proyectiles de fuerza:**
Pausa el juego, pulsa **L1** o **R1**, y sin soltarlos realiza esta combinación:
←, →, ●, ←, →, ←.
• **Grabado de fuego:**
Realiza los mismos pasos de los trucos anteriores.
↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →.
• **Grabado de Fuerza:**
• **Grabado del sonido:**
→, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓.
• **Grabado de la piedra:**
↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →.
• **Grabado de la luz:**
←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←.
• **Grabado del agua:**
↓, ●, ↑, ↓, →.
• **Elevar la energía:**
←, ●, ↑, ↑, ↓.
• **Soul Reaver:**
↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.
• **Magia al máximo:**
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
• **Fire Reaver: ▲, → ↓, ●, ↑.**
• **Soul Reaver de Kain:**
✖, ●, →, ▲, ←, ←, →, ↑.
• **Soul Reaver del aire:**
✖, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑.
• **Aumentar la energía:**
→, ✖, ←, ▲, ↑, ↓.
• **Atravesar barreras:**
↓, ●, ●, ←, →, ←.
• **Disparar con la espada:**
→, ←, ●, ←, →, ←.

STAR TREK INVASION

• **Conseguirlo todo:**
En la pantalla de selección de nivel, pulsa la siguiente secuencia:
↑ + ← + ↓ + → + ↑ + → + ↓ + ← + ↑ +L1+R1+L2+R2.
La pantalla se pondrá blanca un momento y cuando vuelva a la normalidad ya tendrás todos los trucos a tu disposición.



SOUTH PARK

• **Personajes en multijugador.**
Introduce estas contraseñas según el personaje que quieras usar.
• **Ylovemachine:** Chef.
• **Bcheckataco:** Wendy.
• **Sraft:** Terrence.
• **Pphaert:** Phillip.
• **Jhawking:** Jed.
• **Acheatingsbad:** Señor Macky.
• **Delvislives:** Oficial Barbrady.
• **Goutrange:** Big Gay All.
• **Mslapupmeal:** Starvin Marvin.
• **Vdorothysfriend:** Garrison.
• **Efishnchips:** Pip.
• **Qstaringfrog:** Jimbo.
• **Hkickme:** Ike.
• **Kallwoman:** Señora Cartman.
• **Ngoodscience:** Mephisto.
• **Tmajestic:** Visitante Alien.

SPIDERMAN

Introduce estos trucos desde la opción Cheats del menú Special.
Dulux: Modo cabezón.
Rustcrst: Invulnerable.
Xclsior: Selección de nivel.
Strudl: Telaraña ilimitada.
Dcstur: Salud infinita.
Watchem: Todas las películas.
Allsixcc: Todos los cómics.
Twntyndn: Traje de Spiderman 2099
Bnreilly: Traje de Ben Reilly.
Eel nats: Libera todo.

SPYRO THE DRAGON

• **99 Vidas:**
En el menú del inventario pulsa:
■ (6 veces), ●, ↑, ●, ←, ●, →.
• **Todos los niveles:**
En la pantalla inventario pulsa:
■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓.
• **Demo de Crash 3:**
Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo:
L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ●

SPYRO 2

• **Cambiar la piel de Spyro:**
Puedes cambiar el color de la piel de Spyro pausando el juego y pulsando una de estas combinaciones:
Negro: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Azul: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✖
Verde: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲
Rosa: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■
Rojo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.
Amarillo: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
• **Rastreador de Gemas:**
Si quieres encontrar las gemas más fácilmente, pulsa y mantén presionados los botones **L1, L2, R1** y **R2**. La libélula señalará la dirección en la que se encuentra la gema más cercana, como un sabueso.
• **Hacer Plano a Spyro:**
Para conseguir que nuestro simpático dragón se vuelva tan plano como una hoja de papel pausa el juego e introduce esta combinación:
←, →, ←, → L2, R2, L2, R2, ■.
• **Todas las habilidades:**
Para hacerte con todas las habilidades especiales de Spyro sin pagar nada, pausa y presiona:
●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■.
• **Demo de Crash Team Racing:**
Presiona al mismo tiempo (y mantén pulsados) **L1, R2** y **■** en la pantalla de presentación. Para volver al juego de Spyro hay que resetear la consola.

SPYRO: EL AÑO DEL DRAGON

• **Demo de Crash Bash:**
Pulsa a la vez en la pantalla del título:
L1+ R2 + ■.
• **Derrotar al Jefe:**
Después de derrotar a un Jefe, si vuelves al lugar que acabas de dejar, Sparx podrá disfrutar de una aventura.
• **El Cheque está en el Correo:**
Incluso si tienes suficiente dinero para pagar a Moneybagas, niégate a veces a pagarles. Te sorprenderá ver que te contestan.
• **Aviso amistoso:**
Habla siempre con todos los personajes simpáticos y amigables de cada mundo. Te darán información muy importante sobre lo que tienes que buscar o cómo hacer cosas.
• **Chequeos:**
Vuelve a chequear el Atlas todas las veces que haga falta. Te dará pistas sobre los huevos de Dragón que no hayas encontrado aún.

SPEC OPS

• **Invulnerabilidad (Modo Dios):**
Introduce ROCKSTAR como tu nombre cuando empieces el juego. Pulsa Start durante el juego, verás que tienes disponible la opción de invulnerabilidad para encender o apagar. Elige la forma que quieras y quita la pausa para continuar el juego.



STAR WARS EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

• **Muchas ventajas:**
Con este truco podrás, elegir nivel o hacerte invulnerable, junto a otras ventajas. Para activarlo, ve al menú principal, ilumina opciones y pulsa:
▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←.
Después, pulsa a la vez:
L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.
• **Que los Jawas crezcan:**
Introduce la palabra "Turntables" en la pantalla de códigos.
• **Acabar con Darth Maul:**
Cuando Darth Maul mate a Qui Gon, espera tras la segunda barrera de energía. Darth Maul se ocultará tras una esquina. Ármate con las granadas o el lanzacohetes y, cuando se abra la barrera, dispárale sin salir. Los impactos no serán directos, pero le quitarás energía.
• **Cómo desenfundar el sable de luz en el agua:**
Si pensabas que el sable de luz no podía utilizarse en el agua, estabas muy equivocado. Cuando estés en el agua o escalando pulsa el botón Start, después sitúate en el submenú armas y escoge el sable de luz.

STREET FIGHTER ALPHA 3

• **Modos de juego extra:**
Modo Classical: Acumula un tiempo de juego superior a 3 horas.
Modo Saikyou: Acumula un tiempo de juego superior a cinco horas. También se pueden conseguir completando el modo Arcade en nivel de dificultad 4.
Team Battle: Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad 8. También puedes lograrlo en el modo World Tour, ganando en Hong Kong.
Modo Survival: Alcanza una puntuación superior a 48.106 en el modo World Tour.
Modo Dramatic Battle: Completa el modo Arcade en dificultad 8, o vencer con ambos equipos (es decir, con el del jugador 1 y con el del jugador 2) en el modo Team Battle.
Modo Final Battle: Para liberar este modo, completa el Arcade en el nivel de dificultad 7.
• **Personajes ocultos:**
Balrog versión Coin Op: Alcanza el nivel Master en cualquier Ism en el modo World Tour. Para escogerlo, debes iluminar a Balrog, presionar **L2** y sin soltar, pulsar cualquier otro botón del pad.
Guile: Saldrá de manera aleatoria en el modo World Tour entre los niveles 19 y 27. Véncele.
Evil Ryu: Alcanza el nivel 28 en el modo World Tour Mode.
Evil Akuma: Alcanza el nivel 31 y el nivel Master en todos los Ism del World Tour. Para seleccionarlo, sitúate sobre Akuma, presiona **L2** y sin soltar, escógelo con cualquier botón.
• **Pelear contra Evil Akuma en Final Battle:**
Para conseguir enfrentarte a Evil Akuma, escoge a tu luchador y con rapidez presionar **L1** y **L2** mientras escoges el Ism. No dejes de presionar **L1** y **L2** hasta que Evil Akuma se anuncie como tu oponente.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Estos trucos se activan seleccionando en el menú principal las opciones que se indican, y pulsando select en cada una un número determinado de veces.
• **Abrir los Bonus Games:**
Bonus, Select (5 veces), Option, Select (3 veces), Versus, Select (1 vez) y Director, Select (2 veces) .
• **Todos los personajes:**
Bonus, Select (X2), Director, Select (X4), Practice, Select y Arcade, Select (x4).
• **Bonus Vs Bison:**
Bonus, Select (X13), Director, Select (x4), Bonus, y Select (X13).

STREET SKATER 2

Tienes que introducir los trucos en la pantalla de presentación. Escucharás un sonido metálico cada vez que metas uno nuevo. Una vez que los hayas activado, entra en los distintos menús del juego.

• **Todas las tablas:**
●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1.
• **Todos los personajes:**
←,←, ●, ●, L2, ■,→,R2.
• **Todas las pistas:**
←,→,←,→, ●, ●, R1, ■
• **Imágenes de vídeo:**
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

STRIDER 2

• **Controlar a Strider Hien:**
Debes superar la quinta misión en cualquier nivel de dificultad, y salvar la partida al completar el juego. Después, al iniciar una nueva partida, podrás escoger entre dos modos de juego: Strider Mode y Hien Mode.

SYPHON FILTER

• **Más difícil todavía:**
Con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Basta con presionar en la pantalla del título esta secuencia:
●+■+L1+L2+R2+✖
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida aparecerán las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF".
• **Todas las misiones:**
Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados estos botones:
●+■+L1+R1+L2+R2+✖
• **Todas las armas con munición infinita:**
Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo:
SELECT + ● + L1 + L2 + R2 + ✖
• **Liberar el modo experto:**
En la pantalla de inicio selecciona Juego Nuevo, y pulsa:
L1+L2+R2+ ■ + ● + ✖.
• **Matar de un único disparo:**
Durante la partida pausa el juego, y selecciona la opción objetivos de la misión. Tras eso, pulsa:
→ + L1 + R1 + R2 +● + ✖.
• **Selección de nivel:**
Durante la partida, selecciona Opciones, y resalta Seleccionar misión. Tras eso, presiona:
L1 + L2 +R1+ R2+ ■+ ● + ✖.

SYPHON FILTER 2

• **Más difícil todavía.**
Para conseguirlo, basta con que en la pantalla del título presiones a la vez:
↑+SELECT+L1+R2+■+●+✖.
La imagen saltará al juego y verás la confirmación en la pantalla. A medida que avances, accederás a imágenes de vídeo secretas que podrás ver en el menú de opciones.
• **Avanzar:**
Si quieres saltar de nivel, pausa el juego, ilumina la palabra MAP y pulsa:
→ + L2 + R2 + ● + ■ + ✖
Cuando accedas al menú de opciones verás que ha aparecido una nueva "Cheats". Entra y podrás pasar de nivel. No funciona con el anterior.



TAI FU

• **Menú de trucos:**
Comienza el juego, y termina cualquier nivel para llegar a la pantalla del mapa. Una vez en ella, pulsa estos botones:
SELECT+L1+L2+R1+R1

• **Selección de nivel:**
Presiona los botones **R1+R2** en la animación entre niveles. Podrás acceder al nivel en el que quieras jugar. Una vez que hayas seleccionado la fase pulsa ■ para poder entrar.
• **Muchos códigos:**
Durante el juego normal, sin pausar la partida, pulsa esta combinación:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ✖, ■ .
Una vez hecho esto, presiona **R2** hasta que te cargues de energía (el personaje junta las manos y comienza a meditar).
Cuando lo hayas cargado a tope, introduce inmediatamente los siguientes códigos según el efecto que más te convenga. Ten cuidado ya que la gran mayoría de estos trucos sólo duran un corto perído de tiempo.
Vidas infinitas:
R2, ▲, R2, ←, →, ✖
Al máximo de vida:
R2, ▲, R2, ←, →, ●
Invisibilidad:
R2, ▲, R2, ←, →, R1
Chi a tope:
R2, ▲, R2, ←, →, ■
Kung Fu:
R2, ▲, R2, ←, →, ▲
Invencibilidad:
R2, ▲, R2, ←, →, R2
Enemigos en miniatura:
R2, ▲, R2, ←, →, ↓
Enemigos gigantes:
R2, ▲, R2, ←, →, ↑
• **Habilitar pantallas de trucos de mapa:**
En la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ●, ↓, ■.
• **Selección de estilo:**
Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ■, ●, ↓, ▲, ↑,
←, →, ↓, ↑, L2.
• **Para ver los créditos:**
Activa el menú de trucos del mapa y en la pantalla del mapa presiona:
R2, ▲, R2, ▲, ↓, ■, ●, ▲, ↑,
↓, ←, →, ↑, R1.

TARZÁN

• **Selección de nivel:**
Si quieres jugar en cualquier nivel, lo único que tienes que hacer es esperar a que aparezca el menú principal y pulsar:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑,
↑, ↓, ↓.
Justo debajo de la opción Cargar aparecerá la nueva opción de Trucos.
• **Pantalla de trucos:**
Para poder activar la opción de Trucos tienes que haber puesto primeramente en marcha el truco de selección de nivel comentado arriba. Ya en esta pantalla pulsa la siguiente secuencia de botones:
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Escucharás un sonido de confirmación.

TEKKEN 3

• **Modo récord secreto:**
En el modo práctica elige "1 jugador estilo libre", en el sub-menú presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y presiona ●. Te llevará a la pantalla de lucha donde con ↓ y **Select** podrás grabar los movimientos que hagas.
• **Intro secreta:**
Después de la intro con Heichi, mantén presionados **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla en la que sale el logo de NAMCO por segunda vez.
• **Jugar como Kuma:**
Gana el arcade una vez.
• **Jugar como Julia:**
Gana el arcade dos veces.
• **Jugar como Gun Jack:**
Gana el arcade tres veces.
• **Jugar como Mokujin:**
Gana el arcade cuatro veces.
• **Jugar como Anna:**
Gana el arcade cinco veces.
• **Jugar como Bryan:**
Gana el arcade seis veces.
• **Jugar como Heihachi:**
Gana arcade siete veces.

TEAM BUDDIES

• **Modo trucos:**
Hay que pausar el juego en cualquier nivel. Ahora mantened pulsados los botones L1 + L2 + R1 + R2 y pulsad cualquiera de estas secuencias en función del que se quiera usar:
Nivel Completo: ●, ■, ✖, ✖.
Pies Grandes: ▲, ■, ■, ✖.
Armas Grandes: ▲, ■, ■, ▲.
Terminar de construir: ■, ■, ●, ●.





Por Débora de Antonio.

• **Jugar como Ogre:**
Gana arcade ocho veces.
• **Jugar como True Ogre:**
Gana el arcade nueve veces.
• **Jugar como Panda:**
En la pantalla de selección ilumina Kuma y presiona ●.
• **Jugar como Tiger:**
En la pantalla de selección ilumina Eddy y presiona ▲.
• **Jugar como Doctor B.:**
Gana el "Tekken Force" 4 veces para liberar al Doctor B en el modo arcade.
• **Jugar como Gon:**
Gana el Arcade con el Doctor Boskonovitch. Busca a Gon en uno de los extremos del menú. También puedes ganarle en el modo "ball".
• **Tekken ball mini-game:**
Tienes que ver los finales de los diez personajes básicos.
• **Otra forma de liberar a Gon**
Si quieres hacerte con Gon de una manera mucho más fácil que la tradicional, puedes hacerlo de la siguiente manera. Selecciona el modo Survival, y cuando te pida las iniciales, introduce como nombre GON. De esta manera, tendrás a Gon disponible la próxima vez que vayas a la pantalla de selección de personajes.

TELEÑECOS RACEMANÍA

• **Todas las pistas:**
Si quieres jugar en cualquier pista, lo que tienes que hacer es esperar a que aparezca la pantalla de "Press Start" y pulsar:
●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **El final del juego:**
En la misma pantalla de antes pulsa esta combinación:
●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖.
Entra en la pantalla de opciones y verás como la última es "Fin". Desde aquí además accederás a todas las carreras y sus bonus.
• **Con un amigo:**
Podrás elegir, dentro de la opción "Secretos", la competición de 2 jugadores. Pulsa donde siempre:
●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ▲.
• **Modo Espejo:**
Para jugar los circuitos al revés, y para dos jugadores, tienes que pulsar la siguiente combinación:
■, ■, ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■.

También accederás a la carrera de bonus "Estudio" .
• **Fraggle Rock:**
Para acceder a la carrera de bonus "Fraggle Rock" presiona:
✖, ■, ✖, ■, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.
Tienes que introducir estos códigos mientras los Teleñecos están dando vueltas al logo del juego al principio de este. Si lo haces bien, oirás el sonido de una trompeta, además de ver un mensaje en pantalla.
• **Todos los corredores:**
Pulsa esta secuencia:
●+▲+✖+●+▲+✖+●+▲+■+✖.
• **Todos los corredores y vehículos:**
Pulsa esta secuencia:
▲+●+▲+■+▲+✖+▲+▲+✖+●.
• **Abrir la pista del Estudio:**
Pulsa esta secuencia:
■+■+●+●+✖+●+▲+●+▲+■.
• **Abrir la pista de Arches:**
Pulsa esta secuencia:
■+●+✖+●+■+▲+●+✖+●+▲.
• **Abrir la pista de Fraggel Rock:**
Pulsa esta secuencia:
✖+■+✖+■+✖+■+▲+●+✖+■.
• **Abrir el final y seis pistas adicionales:**
Pulsa esta secuencia:
●+▲+■+▲+✖+▲+■+●+▲+✖.

TENCHU

• **Debug Mode:**
Haz una pausa presiona **L1+R2** y pulsa: ↑, ▲, ↓, ✖, ←, ■, →, ●.
Suelta ahora **L1** y **R2** y pulsa lentamente **L1, R1, L2** y **R2**. Si lo estás haciendo bien verás que la palabra "Pause" desaparece de la pantalla. No te preocupes si no te sale a la primera, no es cuestión de rapidez. Pulsa **Start** para volver a la partida y presiona **L2+R2** para hacer que aparezca el nuevo menú.
• **Recuperar toda la energía:**
Igual que antes, pausa el juego en cualquier momento, y pulsa:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.
• **Todos los objetos y armas:**
Ve a la pantalla de selección de objetos, presiona **R1** y sin soltarlo pulsa esta secuencia:
■, ■, ▲, ▲,→, →, ↑, ←.
• **Para poder llevar 99 objetos:**
Presiona **R2** en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa la siguiente combinación de botones:
■, ■, ▲, ▲,→, →, ↑, ↓.

THEME PARK WORLD

• **No tener que pagar dinero por construir:**
Pulsa ocho veces ←, ↓, ✖, ● y después pulsa Start, si se ha introducido bien se escuchará un sonido.
• **Activar todos los parques y atracciones:**
Pulsa ocho veces ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, → y después Start. Se oirá un sonido.
• **Ticket de oro extra:**
Pulsa 4 veces ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ● y al final Start, se oirá un sonido si lo haces bien.



Por Adrián González.

• **Selección de nivel:**
Ve a la pantalla de selección de nivel, presiona el botón **R1**, y sin soltarlo, pulsa la siguiente combinación:
■, ■, ▲, ▲,→, →, ↑, →.
• **Cambiar los enemigos:**
Todos los niveles de *Tenchu* tienen varias colocaciones distintas de los enemigos, y para seleccionar la que más te guste tan sólo tienes que presionar **L2** en la pantalla de selección de nivel, y sin soltarlo, pulsar la siguiente secuencia:
■, ■, ▲, ▲, →, →, ↑, ←.

TOCA TOURING CARS

• **Opciones de Bonus:**
Desde el Menú Opciones, elige la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus y a continuación introduce estos códigos:
GLYCERINE: Botón turbo.
EUROPA: Gravedad baja.
ETHANOL: Estela de movimiento.
T2: Coches cromados.
TWINPEAKS: Altura doble.
GRUNTSOME: Potencia extra.
WEFLIPPED: Modo contrario.
VANISHING: Suspensión suave.
KERBKRAWL: Bordillos explosivos.
MADCAB: Coche invencible.
MUSCLE: Potencia Extra.
MOON: Gravedad baja.
BACKWARDS: Efecto espejo.
STRETCH: Doble suspensión.
ONE2MANY: Visión borrosa.
SHINY: Coches cromados.
NITRO: Turbo propulsión.
DRIVER: Suspensión más suave.
KABOOM: Bordillos explosivos.
BRICK : Coche invencible.
DOTTY: Consigues los bonus de los coches.
KRAZYKERBS: Bordillos explosivos.
IAMTHEGAME: Todas las pistas.
Una vez introducidos estos códigos, el juego te da la opción de poder activarlos o desactivarlos en el mismo menú de Bonus.
• **Conseguir todos los bonus:**
Introduce alldacarsalldatime en la sección de passwords (opciones) para conseguir todos los bonus de los coches.
• **Coches Extras:**
Consigue el número indicado de puntos en el modo Campeonato para poder acceder a varios coches extras más:
Audi TT: 15 puntos.
Ford Mustang GT: 30 puntos.
Plymouth Prowler: 50 puntos.
Celica GT4: 75 puntos.
Dodge Viper: 105 puntos.
Lotus 34CR: 140 puntos.
Mitsubishi GTO: 180 puntos.
AC Superblower: 225 puntos.
Subaru Impreza WRX: 275 puntos.
Mazda RX7: 335 puntos.
AC Aceca: 400 puntos.
TVR Cerbera Speed 12: 470 puntos.
Bently Hunaucieres: 545 puntos.

TOCA TOURING CAR 2

Introduce estos códigos como nombre del piloto.
• **Todos los coches:** "MECHANIC".
• **Conduce un Ford Mondeo:** "CMFORD"
• **Todo los circuitos:**"BIGLEY".
• **Circuito de bonus:**"TECHLOCK".
• **Circuito de Oulton Park Island:** "DINKYBIT".
• **Daño más rápido:**"DUBBED".
• **Nuevas opciones en el modo "challenge":** "BANGBANG".
• **Gravedad baja:** "LUNAR" .
• **Carreras de 40 vueltas:** "LONGLONG".
• **Modo Turbo:** "FASTBOY".
• **Mini-coches:** "MINICARS".
• **Coches invisibles excepto los neumáticos:**"JUSTFEET".
• **Desactivar la descalificación en el modo "championship":** "PUNCHY".
• **Elevaciones mayores en los circuitos:** "ELASTIC".
• **Fondo desenfocado:** "TRIPPY".

XPLORER

LOS MEJORES CÓDIGOS

LA MOMIA

• **Invencible:**
$87F194E65935
• **Vidas infinitas:**
$87994BD93244
• **Tener todas las armas y munición infinita:**
$8762C8E4B535
$8745B9E7B635
$8749B9EBB635
$874DB9EFB635
$8751B9F3B635
$8775A9F7B635
$877AA8FCB535

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

•**Energía Infinita Player 1**
3671c164 5922
•**Energía Infinita Player 2**
3671d68c 5922
•**Barra de Poder Llena Player1**
3671c163 59e8
•**Barra de Poder Llena J2**
3671d68b 59e8
•**Abrir todos los finales**
86719b9c 4c4f
86719b9a 584d

TOMB RAIDER CHRONICLES

• **Ver todas las escenas cinemáticas desde el menú principal:**
(Pulsa L1 + L2 + R1 + R2)
$772DCD77B234
$872075D53436
• **Todos los secretos encontrados:**
$370EB9381559
• **Lara más rápida:**
$878883723539
• **Spider Lara:**
(Pulsa Select + Izquierda)
$87AB5BD05D35
$77600FBBC2B3
$878A7F8D3436
• **Seleccionar nivel:**
(Pulsa Select en la pantalla principal):
$77E08F3BC233
$374364DA3337
• **Munición nunca decrece:**
$8761CC625F35
• **Bengalas infinitas:**
$775300F4C5A5
$877320D4E585
$7752FFF5C4A6
$877320D4E585
• **Inmunidad:**
A las balas:
$87D234925F35
A las caídas:
$8761475E5F35
• **Levitar:**
On
(Pulsa L1 + R1)
$77EB823CB534
$873450305D35
Off
(Pulsa L2 + R2)
$77E28B3FBE34
$87FD25BFB2E6
$77E28B3FBE34
$878881883436
• **Hipermodo:**
On
(Pulsa L1 + L2)
$77E4893DBC34
$87CC54BF343A
$77E4893DBC34
$87D959C23535
• **Oxigeno:**
$87BCB741EC05
• **Botiquines pequeños:**
$87F4EDA4D51C
• **Botiquines grandes:**
$87F6EFA6D51C
• **Munición de revólver:**
$87DEDFAED51C
• **Munición de escopeta:**
$87726B04D51C
• **Munición de la UZI:**
$87DCDDACD51C

TRUCOS NUEVOS | TRUCOS DE LOS LECTORES | JUEGOS PLATINUM | JUEGOS PRECIO ESPECIAL | JUEGOS PRECIO NORMAL

TOCA WORLD TOURING CARS
• Opciones de Bonus:
Desde el Menú Opciones, elige la opción Bonus, selecciona Introducir Bonus y a continuación introduce estos códigos:
GLYCERINE: Botón turbo.
EUROPA: Gravedad baja.
ETHANOL: Estela de movimiento.
T2: Coches cromados.
TWINPEAKS: Altura doble.
GRUNTSOME: Potencia extra.
WEFLIPPED: Modo contrario.
VANISHING: Suspensión suave.
KERBKRAWL: Bordillos explosivos.
Una vez introducidos los códigos, tienes opción de activarlos o desactivarlos en el mismo menú de bonus.

TOMB RAIDER
Para activarlos, ve a la pantalla de inventario e introduce la combinación correspondiente. ¡Que los disfrutes!
• Saltarse niveles:
L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2
• Armas al Máximo:
L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1.

TOMB RAIDER II
• Pasar de nivel:
Para saltar de un nivel a otro tienes que dar un paso a la ← otro a la → y otro a la ←. Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, después gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE.
• Todas las armas:
Anda a la ←, →, ←.
Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia ATRÁS.

TOMB RAIDER III
• Conseguir la Llave de la Pista de Carreras
Mientras juegas en la Mansión de Lara tienes que pulsar: **R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2,** y obtendrás la Llave de la Pista de Carreras.
Estos trucos se introducen sin pausar. Busca un lugar seguro y libre de enemigos.
• Recuperar energía:
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.
Oirás un grito de Lara. Puedes realizarlo tantas veces como quieras.
• Avanzar de nivel:
Pulsa rápidamente esta combinación: **L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.**
Si Lara pronuncia la palabra "Nope" sabrás que el truco está activado.
• Todas las armas:
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2,L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2,L2, R2.
• Todos los secretos:
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Actívalo siempre antes de acabar un nivel.

TOMB RAIDER IV. THE LAST REVELATION
• Pasar de nivel:
Tienes que situar a la Lara mirando exactamente al Norte. Para ello, entra en el menú de selección de objeto y observa la flecha de la brújula. Una buena manera de asegurarte de que Lara mira justo al Norte es buscar un bloque que mire en esa dirección y hacer que Lara se cuelgue de él. Cuando vuelva a subir estará encarada al Norte. Si el bloque mirara al sur bastaría con que Lara diera una voltereta para colocarse.
Después de esto, colócate en la opción CARGAR del menú y mientras mantienes pulsados al mismo tiempo los botones:
R1, R2, L1, L2 y ↑, aprieta ▲.
Al salir del inventario saltarás automáticamente de nivel.
• Todas las armas:
Coloca a Lara mirando al Norte y entra en el menú del inventario. Sitúate sobre el botiquín pequeño y mientras mantienes presionados los botones:
R1, R2, L1, L2 y ↑, aprieta ▲.
• Todos los objetos al límite:
Con Lara mirando al Norte, entra en el menú del inventario y selecciona el botiquín grande. Mantén presionados los botones:
R1, R2, L1, L2 y ↓, y pulsa ▲.
Tendrás munición, bengalas y botiquines infinitos.

TOMB RAIDER CHRONICLES
• Todas las armas, Munición y Botiquines Infinitos:
Entra en la pantalla del inventario y selecciona el "Timex-TMX". Ahora pulsa y mantén los botones **L1+L2+R1+R2+↑** y pulsa ▲ a la vez.
• Todos los objetos:
Entra en la pantalla del inventario y selecciona el " Timex-TMX". Ahora pulsa y mantén los botones **L1+L2+R1+R2+↓+▲.**
• Opciones Extras:
Entra en la pantalla del inventario y selecciona el "Timex-TMX". Ahora pulsa y mantén **L1+L2+R1+R2+↓+●** y pulsa ▲. Sal del juego y ve al menú principal, donde encontrarás una nueva opción, "Special Features", que incluye, entre otras cosas, diseños, bocetos y una espectacular presentación del Tomb Raider de nueva generación.

TOMORROW NEVER DIES
Estos códigos que te damos a continuación se introducen con el juego en pausa. Si el código es válido volverás al juego de manera automática y con alguna de estas ventjas activadas:
• Todas las armas:
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, L1, L1.
• 50 botiquines:
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT.
• Debug mode:
Presiona esta secuencia:
SELECT,SELECT, ●, ●, L2, R2, L2.
• Máxima energía:
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ↑, ↑, ↓.
• Invencibilidad:
Presiona esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.
• Bloquear el inventario:
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto de tu inventario. Pulsa:
SELECT, SELECT, ●, ●, ←, →, SELECT.
• A ciegas:
No podrás ver lo que hay a tu alrededor.
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●.
• Mover la cámara:
Podrás mover la cámara mientras Bond permanece quieto, o sea, que no podrás moverle a él. Para desactivarlo y seguir jugando pulsa la misma combinación.
SELECT, SELECT, ●, ●, R2, R2.
• Misión cumplida:
Si quieres pasar de nivel sin tener que trabajarte toda la misión pulsa rápidamente:
SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●.
• Selección de nivel:
Pulsa en el menú principal esta secuencia:
SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, ●, L1, L1.

TOY STORY 2
• Menú de trucos:
Ve a la pantalla de inicio y pulsa: ✖, ●, ■.
• Activar todos los niveles:
Ve a la pantalla de inicio y pulsa: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓.





Por Víctor Blázquez.

TONY HAWK 2
• Liberar a Spiderman:
Para poder competir con nuestro trepamuros favoritos, debes crearte un personaje y terminarte el juego con una puntuación del 100%. Spiderman viene con cuatro trajes distintos.
• Liberar a McSqueeb:
Tendrás que superar el juego con Tony Hawk, recogiendo todo el dinero y quedando primero en las 3 competiciones.
• Conseguir a Private Carrera:
Debes realizar todos los Gaps que hay en el juego
• Todas las características a 10
Durante la partida, pausa el juego y presiona y mantén pulsado el botón L1 e introduce la siguiente combinación:
✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓.
Este truco incrementará todas tus características a 10.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
• Todos los niveles:
Para poder acceder a este truco y empezar el juego en el nivel que quieras, solo tienes que seguir estos pasos: empieza una partida en el modo Práctica y pausa el juego una vez hayas empezado. Presiona después el botón **L1** y, sin soltarlo, pulsa esta combinación de botones:
■, ↑, ←, ↑, ●, ▲.
Notarás en la pantalla una sacudida. Ahora sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y elige Selección de Nivel. Descubrirás que podrás jugar en el que prefieras
• Cabezones:
Para sacar este simpático truco tienes que pausarel juego y pulsar esta combinación mientras mantienes apretado **L1:**
←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.
Notarás el efecto de antes.
• Todo al descubierto:
Tienes que pausar el juego, presionar **L1** y pulsar:
●, →, ↑, ↓, ●, →, ↑, ■, ▲.
Tendrás a todos los personajes y las cintas sin haberte dejado los dientes en el intento.

TRICK'N SNOWBOARDING
• Esquiadores de excepción:
Si quieres disfrutar de personajes del calibre de Leon, Claire o un zombie de Resident Evil, sólo tienes que pulsar esta secuencia de botones en la pantalla del título:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●.
Después tienes que seleccionar el modo de juego "Free" y pulsar **R2** o **L2** en la pantalla de seleccionar jugador.

U

UEFA CHAMPIONS LEAGUE'99
• Faltas directas:
Lo primero que tienes que hacer es colocar dos flechas. La primera corresponde a la dirección inicial de la pelota y la segunda a la dirección final. Coloca la primera lejos de la barrera y la segunda justo al lado opuesto. Si tienes que defenderte de una falta, no muevas la defensa. Coloca debajo de tu portería un jugador (donde no esté tu portero) y cuando el rival chute, pulsa ■ para despejar el balón.
• Vaselinas:
Dependiendo del tiempo que pulses el botón **L2** variará la distancia del tiro. Si después de soltar el botón pulsas la dirección contraria, darás altura a la pelota.
• Colgar el balón:
Una de las jugadas más efectivas es colgar el balón desde la banda. Lo podemos hacer de dos maneras. Apretando una vez el **R2**, daremos un pase elevado. Apretándolo dos veces daremos un pase a media altura y más rápido.

URBAN CHAOS
• Seleccionar nivel:
En la pantalla de "Nuevo Juego", pulsa esta combinación:
L1+R1+Select+Start.
Ve a la pantalla del mapa y verás que todos los niveles están disponibles para que puedas elegir.
• Todas las armas y energía:
Durante el juego pulsa, y mantén pulsados estos botones:
▲+●+■+✖ y pulsa →.



V-RALLY
• Varios trucos:
Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla blanca de intro, presiona estos botones:
↑, ↓, ▲ + ●.
Las palabras 'Lock Off' aparecerán y podrás usar estos códigos según el efecto que quieras conseguir:
Sin límite de tiempo: ← + L1
Pistas extras : ← + L2
Carrera con un Jeep en vez de un Peugeot: ← + R1
Restaurar la carrera en modo Arcade: ← + R2
Para que puedas activar todos los trucos al mismo tiempo lo mejor que puedes hacer es presionar al mismo tiempo **← + L1 + L2 + R1 + R2** y dejarlos pulsados hasta que la pantalla de fondo blanco desaparezca.

V-RALLY 2
• Ganar todos los campeonatos y obtener todos los Bonus Cars:
Para activar este truco, sólo debes pulsar esta secuencia en la pantalla de Game Progresion, colocándote en la cuadrícula del coche o campeonato que quieres abrir:
L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖



WALT DISNEY'S MAGICAL RACING TOUR
• Jugar como Jiminy Cricket:
Consigue todas las partes del Camión de Bomberos.
• Tener acceso a Ned Shredbetter:
Tienes que ganar el Trofeo Challenge.
• Jugar como X.U.D. 71:
Tienes que conseguir las 8 hadas que hay repartidas a lo largo de todas las partidas.

WIPE3OUT
Para activar esta lista de trucos entra en la pantalla de "nombre predeterminado" dentro del menú de opciones e introduce estos códigos según el resultado que desees conseguir en cada caso. Si la pantalla parpadea desdepués de confirmar (con END) es que el truco ha funcionado.
• BEBEDEE: Cambia los triángulos de turbo azul por blancos.
• LINK: Modo Link activado.
• DEPUTY: Armas infinitas.
• GEORDIE: Escudo ilimitado.
• BUNTY: Desbloquea los trofeos.
• JAZZNAZ: Clase Phantom.
• CANERW: Cuatro nuevos prototipos de circuitos.
• WIZZPIG: Todos los circuitos.
• AVINIT: Nuevos vehículos.
• THEHAIR: Desbloquea todos los campeonatos del juego.

WIPEOUT 2097
• Nuevo vehículo: PIRAÑA
Para conseguir este extraño vehículo, tienes que ir a la pantalla del menú principal y con los botones **L1**, **R1**, y **SELECT** pulsados simultáneamente presionar:
✖, ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.
• Circuitos Phatom:
Para que el truco funcione, en la misma pantalla que antes, y con los mismos botones pulsados, presiona:
▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
• Mini-arma:
Para añadir a tu catálogo este arma debes pulsar con el juego pausado y los botones **L1**, **R1** y SELECT pulsados la siguiente combinación:
■, ●, ✖, ■, ●, ✖, ▲ .
• Energía infinita:
Presiona, con el juego pausado y con los mismos botones que antes pulsados, presiona:
▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.
• Armas infinitas:
Esta vez pulsa **✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲.**
• Tiempo infinito:
Para obtener esta ventaja la combinación es:
▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖.
Sabrás que todos estos trucos han funcionado cuando al despausar veas aparecer un destello de color.
• Desafío 1: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ✖, ■
• Desafío 2: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ●
• Todos los tramos:
■, ●, ▲, ●, ■.

WCW MAYHEM
• Todos los personajes:
ve a la pantalla de códigos PPV e introduce: PLYHDNGYS.
• Puntos ilimitados:
Con este trucos, que se introduce en la pantalla de códigos PPV, no tendrás limitación de puntos para crear a tu luchador: MKSPRCWS.

WCW/NWO THUNDER
• Nuevos Rings:
Entra en el menú de opciones, ilumina la palabra "Randow" y presiona: **R1, R2, R2, SELECT.**
Si lo has hecho bien, cada vez que pulses **SELECT** el ring elegido cambiará y saldrán los ocultos.

WUTANG: SHAOLIN STYLE
• Modo Gore:
Introduce este password en la opción contraseña.
▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■.

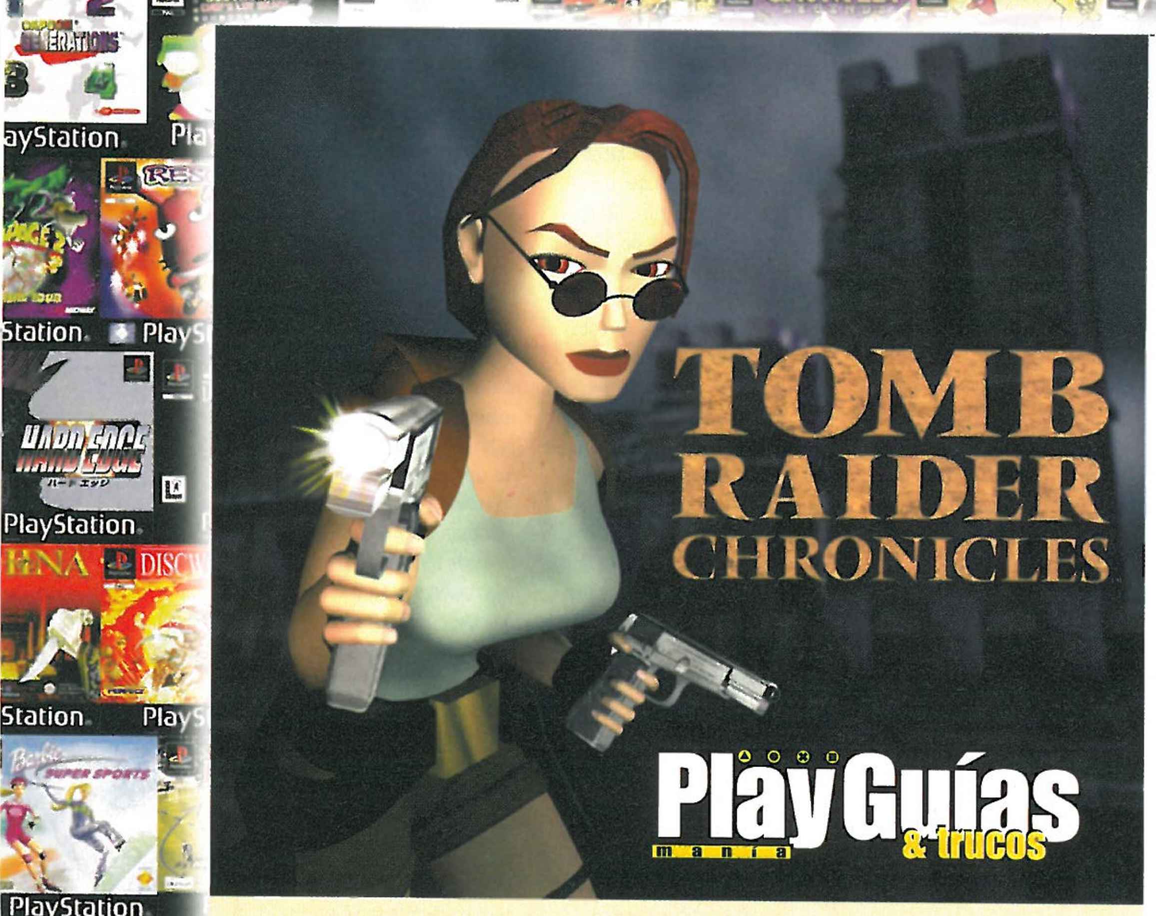




XENA: WARRIOR PRINCESS
• Invencibilidad:
Con este truco conseguirás que ningún enemigo pueda hacerte daño, independientemente de con que te golpeen. Basta con presionar esta secuencia en el menú principal para hacer de Xena un personaje invencible:
↑, ↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, ✖, →, ←.

X GAMES PRO BOARDER
• Modo circuito:
Este truco se obtiene en la pantalla de contraseñas del menú de opciones al introducir esta combinación: **✖ ● ✖ ▲▲■** . Cuando vuelvas al menú principal podrás comprobar su resultado.
• Un nuevo personaje:
Para sacar un nuevo personaje, utiliza esta combinación como Password **▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.**
• Todos los circuitos:
Este truco te permitirá acceder a todos los circuitos. Introduce este password es su correspondiente pantalla: **■, ▲,✖, ■, ●, ●.**

X-MEN: MUTANT ACADEMY
• Conseguir personajes finales:
Acaba el juego con cuatro personajes y obtendrás los personajes finales del juego.
• Obtener videos Intro FMV de los personajes en el Modo Cerebro:
Vence en el modo Arcade con cualquier personaje para abrir sus videos introductorios FMV en Modo Cerebro.
• Obtener videos Outru FMV de los personajes en Modo Cerebro:
Vence en la Academia con cualquier personaje y abrirás su Outru FMV en el Modo Cerebro.
• Consigue todo de una sola vez:
El siguiente código abre todo en Cerebro y abre a los jefes en el resto de los modos. Para obtener todo en el juego ve al menú Principal y pulsa Select, **↑, L2, R1, L1** y **R2.** Si el truco ha funcionado deberías oír un sonido, que te indica que ya está. Si entras en el Modo Cerebro, verás como están disponibles todos los videos.
Para quitar estas opciones y volver a restaurar el juego original, vuelve al Menú Principal y pulsa Select + Start.



Colección de: ....

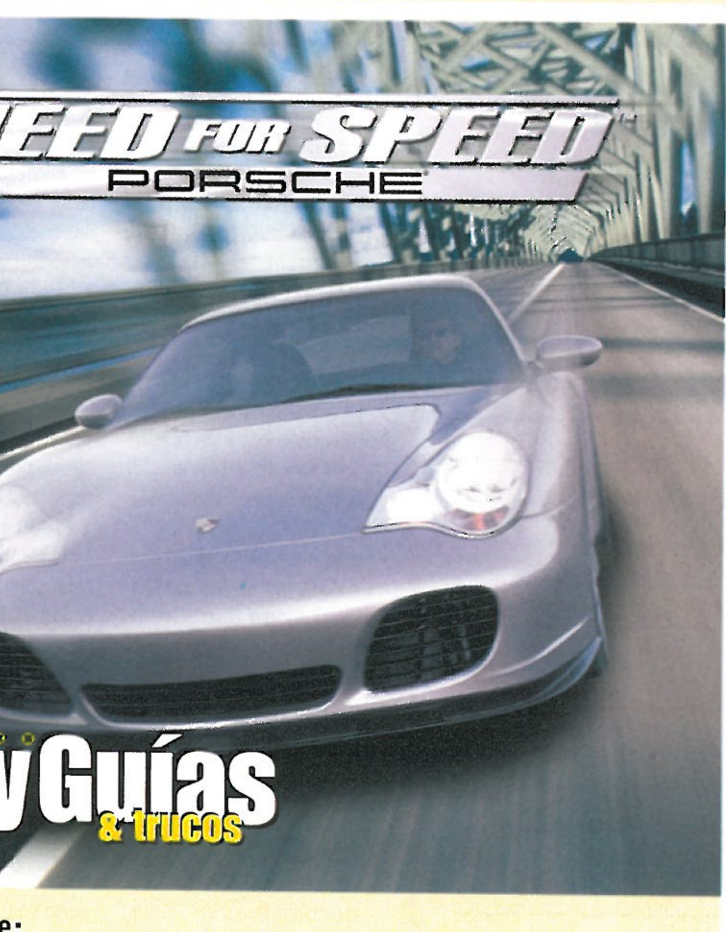
Trucos

• Todos los objetos:
Entra en la pantalla del inventario y selecciona la opción "Botiquín grande". Mantén pulsados:
L1+L2+R1+R2+↓.
Después sal del inventario.

• Todas las armas, Munición y botiquines infinitos:
Entra en la pantalla del escritorio y selecciona la opción "Botiquín pequeño". Mantén pulsados:
L1+L2+R1+R2+↑.
Después sal del inventario.

• Ver todas las Secuencias FMV:
En el menú principal pulsa **SELECT+R2.**

• Opciones Extras:
Entra en la pantalla del inventario e ilumina la selección "Timex-TMX", después mantén pulsados:
L1+L2+R1+R2+↓+●
y pulsa ▲.

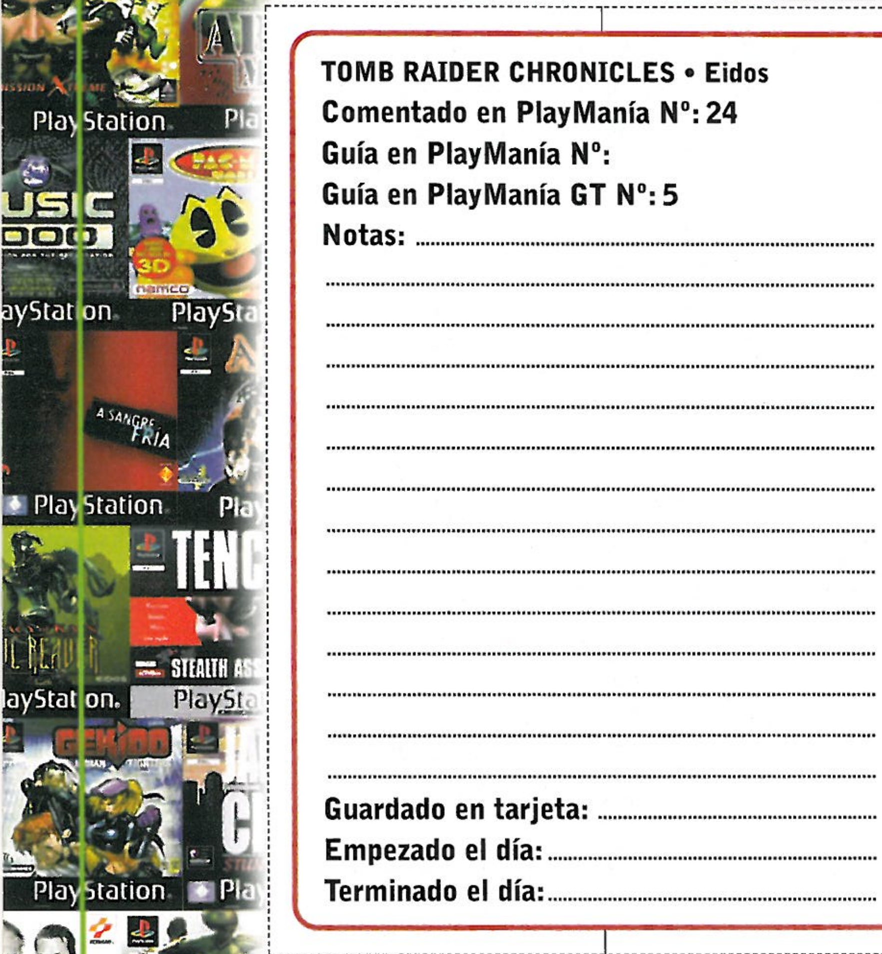



Colección de: ....

Trucos

• Activar Modo Trucos:
En la pantalla de créditos, rápidamente pulsa →, ←, ↑, ↓, ●, ■, para activar el modo Trucos y tener disponibles todos los coches y pistas en el modo Carrera Rápida. Si lo has hecho bien, oirás un sonido. Haz de nuevo la combinación si quieres desactivar el truco.

• Tener disponibles todos los coches:
En el Menú Principal, selecciona "Crear Jugador". Introduce ALLPORSCHE como tu nombre.
Era Moderna:
Activa el modo trucos, selecciona el modo Evolución e introduce la palabra BEEM como tu nombre de jugador.
Era Dorada:
Activa el modo trucos, selecciona el modo Evolución e introduce la palabra BEEG como tu nombre de jugador.





TOMB RAIDER CHRONICLES • Eidos
Comentado en PlayManía Nº: 24
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº: 5
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

Quita la partida y ve al menú principal para encontrar una nueva opción de "Extras Especiales", donde encontrarás, entre otras cosas, imágenes del Tomb Raider de nueva generación.

• **Rosas Doradas:**
Hay tres docenas de estas rosas escondidas a lo largo de varios niveles del juego. No tienen una función específica, pero si consigues las 36 encontrarás algo especial esperándote en la sección Opciones Extras. La Rosa en tu menú te indicará las que tienes y las que te faltan.

• **Caídas:**
Para evitar hacerte más daño del necesario a la hora de dejarte caer de algún sitio, descuélgate del lugar donde estés y aguanta en esa posición unos momentos. Después, déjate caer y verás como el daño recibido será mínimo o ninguno. También puedes minimizar el daño de caídas largas pulsando el botón de girar nada más llegar al suelo.

• **Salud contra combate:**
Evita conflictos innecesarios, no se trata de matar a todo lo que se mueva, da lo mismo que dejes algún enemigo vivo (pero que no sean los importantes). En los últimos niveles la munición y los botiquines son escasos y muy alejados unos de otros, así que usa la discreción y pasarás desapercibido. Usa los movimientos de caminar, agacharse y arrastrarse para evitar riegos innecesarios. Prueba tus habilidades de sigilo, eliminando a tus enemigos de una forma rápida y silenciosa. El uso de la mirilla con el revólver te será necesario también.

NEED FOR SPEED: PORSCHE C.• EA
Comentado en PlayManía Nº: 18
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº:4
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• **Conseguir la Misión 6 y el coche GT2:**
Activa el modo trucos e introduce la palabra PALF como nombre de jugador.

• **Conseguir la Misión 9 y el coche 917K:**
Activa el modo trucos e introduce la palabra PALI como nombre de jugador.

• **Coche pesado:**
En el Menú Principal, selecciona la opción "Crear Jugador". Introduce la palabra fetherw8 como nombre. Si lo has hecho bien, oirás un sonido.

• **Policías en las pistas en el modo Carrera Rápida:**
En el Menú Principal, selecciona la opción "Crear Jugador". Introduce la palabra Fuzzyfuz como nombre. Si lo has hecho bien, oirás un sonido.

• **Modo RC:**
En el Menú Principal, selecciona la opción "Crear Jugador". Introduce la palabra Gulliver como nombre para encoger todos los coches al tamaño de un coche de radio control. Si lo has hecho bien, oirás un sonido.

• **Modo Destruction Derby:**
En el Menú Principal, selecciona la opción "Crear Jugador". Introduce Smash Up como nombre. Oirás un sonido de confirmación si lo has hecho bien.

• **Modo Rally:**
En el Menú Principal, selecciona la opción "Crear Jugador". Introduce la palabra Dakar como nombre. Oirás un sonido de confirmación si lo has hecho bien.

• **Música del juego:**
Si metes el Cd del juego en un lector de música y seleccionas a partir de la pista nº 2, oirás la música del juego en tu cadena musical.



Colección de: ....

Trucos

• Menú de trucos:
Oculto en el juego existe un Menú de trucos, el cual te permite acceder a diversas opciones tales como Munición Infinita, Salud Infinita... Que no se te reviente el pecho y que no te ahogues. También incluye un selector de nivel, para que elijas el nivel en el que quieres empezar, incluyendo. Para hacer que aparezca este menú de trucos, ve a la pantalla de Opciones desde el Menú Principal y, a continuación, pulsa esta secuencia: ●+←+→+●+↑+**R2**. De esta forma, el Menú de Trucos aparecerá en la parte inferior de la pantalla de opciones, si has introducido correctamente el código. Ya sólo te queda seleccionar el menú y activar las opciones que necesites en cada momento.



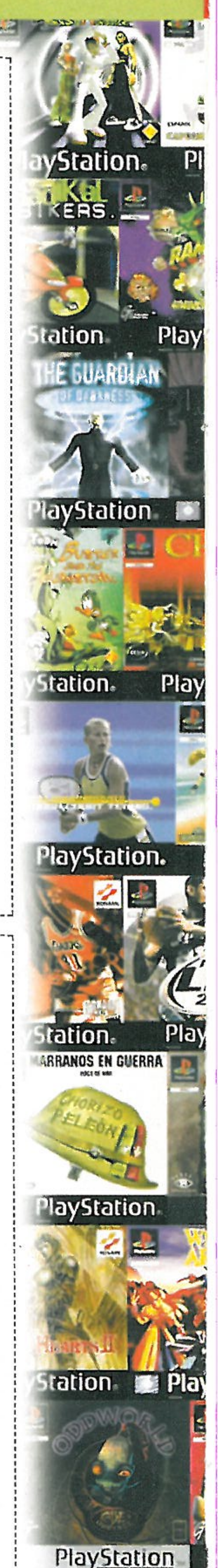
Colección de: ....

Trucos

• Todos los personajes:
En la pantalla del título, pulsa: ●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖, para sacar a los 24 personajes disponibles del juego. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje en pantalla para confirmarlo.

• Todas las pistas y vehículos:
Si quieres jugar en cualquier pista, lo que tienes que hacer es pulsar esta secuencia en la misma pantalla de antes: ●, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ✖.
Aparecerá un mensaje en pantalla de confirmación si lo has hecho bien.

• Circuito del Estudio:
En la pantalla del título, pulsa esta secuencia: ■ (2 veces),● (2 veces), ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■, para poder correr en esta pista. Si lo has hecho bien, verás un mensaje en pantalla.



ALIEN RESURRECTION • Fox Interactive
Comentado en PlayManía Nº: 23
Guía en PlayManía Nº: 24
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Modo de experimentación:
¿Qué clase de truco es este, exactamente? Este modo es una opción muy interesante para los jugadores que quieran personalizar la apariencia de los aliens. Para abrir este modo de juego, ve a la pantalla de Opciones desde el Menú Principal e introduce esta secuencia:
■+ ↑ + ↓ +●+ ← +R1.
Aparecerá en el menú de Opciones una opción llamada Experimentación (Research). En ella verás 16 cuadrados en una rejilla. Marcando distintas combinaciones de cuadrados en la rejilla podrás cambiar la apariencia de los aliens en el juego de maneras bastante raras. Se pueden conseguir efectos tales como hacer que los aliens tengan la piel verde transparente, amarillo transparente, reducirlos de tamaño (del tamaño de un gato o de un perro) e incluso hacerlos gigantescos, algo no muy recomendable. Dedícale algo de tiempo para realizar la combinación que más te guste, puedes efectuar los cambios una vez estés en el juego, solo tienes que pausar el juego y meterte en el nuevo menú, te dejará cambiar el aspecto de los aliens incluso mientras te estén atacando..

• Vigila siempre los techos:
Al entrar en una nueva zona, comprueba el techo y los muros en busca de aliens. Recuerda que estos bichos trepan sin problemas.

• Ahorra munición:
Cuando te enfrentes a algún alien usando la escopeta, apunta a la cabeza o al cuello si puedes, y espera a disparar justo cuando esté lo más pegado a ti. De esta forma ahorrarás balas.

TELEÑECOS RACEMANÍA • SONY
Comentado en PlayManía Nº: 16
Guía en PlayManía Nº:
Guía en PlayManía GT Nº:
Notas: ....

Guardado en tarjeta: ....
Empezado el día: ....
Terminado el día: ....

• Circuito de Arches:
En la pantalla del título, tienes que pulsar esta combinación: ■, ●, ✖, ●, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, para poder correr en esta pista. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje en la pantalla confirmando el truco.

• Circuito de Fraggle Rock:
En la pantalla del título, tienes que pulsar esta combinación: ✖, ■, ✖, ■, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■ para poder correr en esta pista. Si has introducido bien la secuencia, aparecerá un mensaje en pantalla que te lo confirmará.

• El final del juego:
En la pantalla del t ítulo, tienes que pulsar esta combinación: ●, ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ▲, ✖ para poder usar este truco. Entra ahora en la pantalla de opciones y verás como la última es "Fin". Desde aquí accederás a todas las carreras y sus bonus, además de ver el final del juego. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje en pantalla.

• Resetear el juego:
En la pantalla del título, tienes que pulsar esta combinación: ▲, ✖, ●, ✖, ■ (2 veces), ✖, ●,✖, ▲ para resetear todo en el juego. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje en pantalla.

• Jugar con un amigo:
Podrás elegir, dentro de la opción "Secretos", la competición de 2 jugadores. Pulsa donde siempre ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ●, ▲.

• Modo Espejo:
Para jugar los circuitos al revés, y para dos jugadores, tienes que pulsar la siguiente combinación: ■, ■, ●, ●, ✖, ●, ▲, ●, ▲, ■. Este truco también activa el circuito "Estudio".



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


SQUARESOFT
www.square-europe.com/ff9
AVANZANDO, SIEMPRE AVANZANDO
FINAL FANTASY IX
La historia que no se repite jamás
©2000, 2001, Square Co., Ltd. All rights reserved. - Final Fantasy, SquareSoft and the SquareSoft logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc
TP
PlayStation